

Wygraj komputer: **PC 486 lub Amigę!**

ISSN 1230-8676 Indeks 324418

# GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

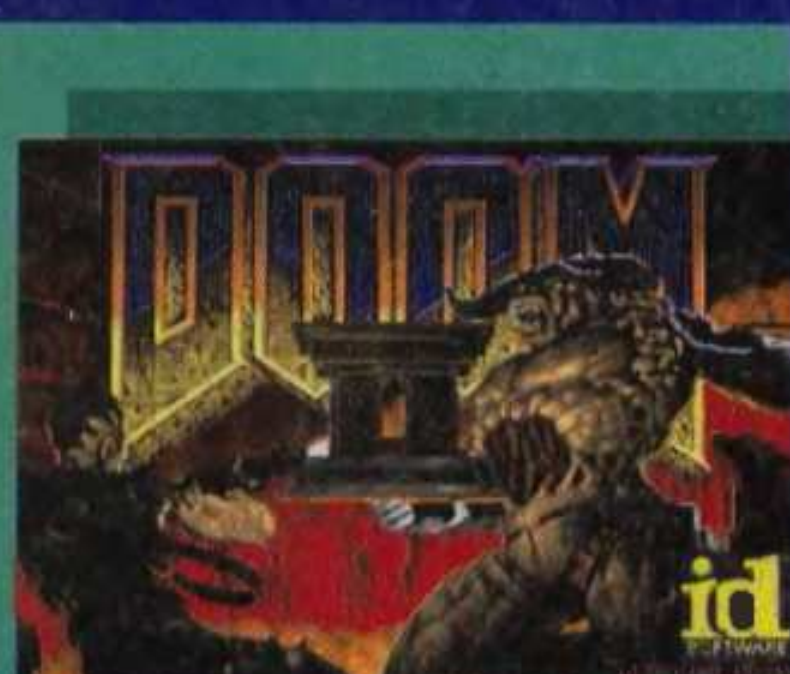
# 10

## ROK 94

październik cena 20 000 zł

**Gramy!**

**Doom 2**



**TIE Fighter**

**Overlord**



**Zaopiekuj się mną!**



**TO TY?!**



**A widzisz...  
jednak wróciłeś!**



**Gdybyś nie  
wrócił, pękłoby  
mi serce...**



**Ale teraz o nic  
się nie martw...**



**Już JA się Tobą zajmę!**

**2000**  
**STRON**  
w roku 2000

**Podróż do  
Never - Never Landu**





Ha! Właśnie się dowiedziałem od naczelnego, że artykuł wstępny (czyli wstępniak, zwany także z angielska editorialem) to wcale nie musi być spis treści numeru. Więcej, może on nie mieć nic wspólnego z tematyką pisma! Faktycznie, jak się przypatrzeć wstępniakom w niektórych pismach, to można z nich odczytać głównie sympatie polityczne naczelnego. Teraz dopiero sobie użyję! Żadnych ograniczeń, pełna swoboda, mogę pisać o wszystkim!

Więc po pierwsze: Doom 2! Ludzie, po raz pierwszy zobaczyłem grę na Peceta, która ma mniejsze wymagania sprzętowe niż jej poprzednia wersja! Oznacza to, że na tym samym sprzęcie, na którym puszczałeś Doom, grafiką będzie jeszcze lepsza, animacja jeszcze płynniejsza! McSon rzutem na taśmę wyprodukował recenzję, do której mogę dodać tylko dwa słowa: jest trudniej! Zaczyna się mniej więcej jak drugi epizod Doom, a potem poziom adrenaliny ostro leci w górę. Są miejsca, których nie przejdzie się metodą "czołgu Stalina" — trzeba zakombinować. Nie psuje to jednak krwawej atmosfery, której Doom zawdzięcza tylu wiernych pacjentów w szpitalach psychiatrycznych.

Po drugie: jak wam się podoba nasza okładka? Do tej pory, czyli przez okres dwóch miesięcy, otrzymaliśmy aż trzy głosy pełne czystego zachwytu. Podejrzewam, że to tak jak w starym dowcipie: "Karolku, ty mówisz! Dlaczego dotychczas się nie odzywałeś?! — Dotychczas wszystko było w porządku." Tylko w tym przypadku jest na odwrót: "Okładka jest OK, więc po co strzepić język?" Jeśli interesuje was pochodzenie naszego hasła reklamowego (to czerwone na białym, prawda, że genialne?), wyjaśniam: nadesłał je czytelnik, zainspirowany przez konkurencję. Dziękujemy i obiecujemy, że do dwóch tysięcy stron dojdziemy wcześniej niż myślicie. Zaraz, licząc okładki i ten numer... no tak, wydaliśmy już 892 strony! Jak wszystko pójdzie dalej w tym tempie, to dwutysięczna kolumna ukaże się w Gamblerze 12/95, jako strona 16. Moje wyliczenia mogą jednak wziąć w łeb, jeśli zwiększymy objętość... Potrzeba tylko małego cudu, który pozwoliłby nam nie podnieść jednocześnie ceny.

Po trzecie: jak się zapewne domyśliliście, podziwiając piękną panią na okładce, tematem numeru są... nie, nie kobitki, wy erotomani, tylko gry role-playing! Ta pani z okładki na co dzień nazywa się Janina Nowak i jest np. młodszą pomywaczką w barze restauracyjnym "Smak" na dworcu PKP w Zagwozdce Górnej. Ale gdy zapada zmrok, rozświetlany tylko słabym blaskiem lampki na stole, zbiera się krąg przyjaciół, połączonych wspólną przygodą w krainie Nigdy-Nigdy. U szczytu stołu zasiada Mistrz Gry, by otworzyć przed graczami wrota Nieznanego, i Janina przeistacza się w Yasmine, wojowniczkę o pewnym oku i silnej dłoni, przed którą drżą zastępy orków, goblinów i wszelkiej maści złoczyńców — od Czarnej Wieży aż po wapienne urwiska Wysp Zapomnienia! Wystarczy tylko kilkoro przyjaciół, papier, ołówek i kości do gry. Ci zaś biedacy, którzy nie mają kolegów z rozwiniętą wyobraźnią, zawsze mogą liczyć na swój wierny komputer.

Jeżeli ze wzdrgną odrzucasz takie zabawy jako "bajeczki dla dzieci" (nieszczęsny!), też znajdziesz w Gamblerze coś dla siebie, ponieważ niemal cała reszta numeru trzyma się kurczowo rzeczywistości. Co prawda jest to często rzeczywistość wirtualna, czy też wizje dalekiej przyszłości. Można więc dowiedzieć się, jak pilotować supernowoczesny symulator starożytnego samolotu (1942 — The Pacific Air War), jak prowadzić czołg do ataku (Tanks!), jak sprawnie dowodzić kosmiczną kolonią (K-240 — Utopia II), czy też jak usunąć niepożądane myśli z głowy kolegi (Life & Death II — The Brain). W dziale recenzji czeka garść uwag na temat najnowszych produkcji: Przemysław bierze pod lupę Ishar 3, a Jacek Piekara pastwi się nad "zręcznościowymi szachami" Dark Legions. Szef działu jak zwykle zostawił sobie tłuste kąski — symulator Overlord i "wirtualnie rzeczywiste" wyścigi Megarace, zaś Romek Sadowski po raz kolejny testuje wytrzymałość materiałową serii King's Quest. Poza tym na stół sekcyjny trafił wreszcie długo oczekiwany TIE Fighter, nad którym Maciej Warzecha pochyla się ze skalpelem w rękę.

I na zakończenie: jeśli myślicie, że zapomniałem o deklaracji z końca pierwszego akapitu ("mogę pisać o wszystkim!"), jesteście w błędzie. Ja pamiętam, ale mądry człowiek nie korzysta ze wszystkich swobód tylko dlatego, że zostały mu dane.

**Wojciech Setlak**

Uwaga: pilny telefonogram! Zawiadamiamy, że dnia dwudziestego któregoś października McSon kończy osiemnaście lat. Z chwilą osiągnięcia dojrzałości nastąpi przepoczwarczenie, a wraz z nim zmiana nazwiska, płci, zainteresowań, miejsca pracy i statusu społecznego. Hic obiit McSonus, natus est... no właśnie, kto?

**Szulerphone, czyli dyżury redakcji**  
zawsze w środę 14.00 - 16.00

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.  
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo do dokonywania adiustacji i skrótów.

**Wydawca:**

Grzegorz Eider

**Redaguje kolegium:**

Mirosław Domosud

(z-ca red. nacz. Gramy! TeTe)

Grzegorz Eider

(p.o. red. naczelnego)

Jacek Grabowski

(VARIA'tkowo, News)

Elżbieta Jaworska

(sekr. redakcji)

Piotr Kakiet

(red. graficzny)

Andrzej Majkowski

(Konkursy)

Piotr Roszczyk

(red. graficzny)

Wojciech Setlak

(Temat numeru, Recenzje

z-ca red. nacz.)

Rafał Wiosna

Maksymilian Wrzesiński

(Listy do redakcji)

**Projekt graficzny (layout):**

Piotr Kakiet

Piotr Roszczyk



Wydawnictwo LUPUS jest  
członkiem Ogólnopolskiego  
Stowarzyszenia Wydawców

**Adres Redakcji:**

00-739 Warszawa

ul. Stępińska 22/30

tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154

fax (0-22) 41 03 74

tlx 813527 omig pl

e-mail:

lupus@sam.nask.com.pl

**DTP:**

Piotr Kakiet

**Redakcja techniczna:**

Jolanta Balcer

**Korekta:**

Lidia Sadowska

**Projekt graf. okładki**

Piotr Kakiet

**Ilustracja na okładkę**

NORMA-Balcerona

FANTASTYKA Warszawa

**Naświetlenia:**

SOFTdesign

01-164 Warszawa,

ul. Radziwie 13,

tel/fax 37 37 14, 37 05 65

**Druk:**

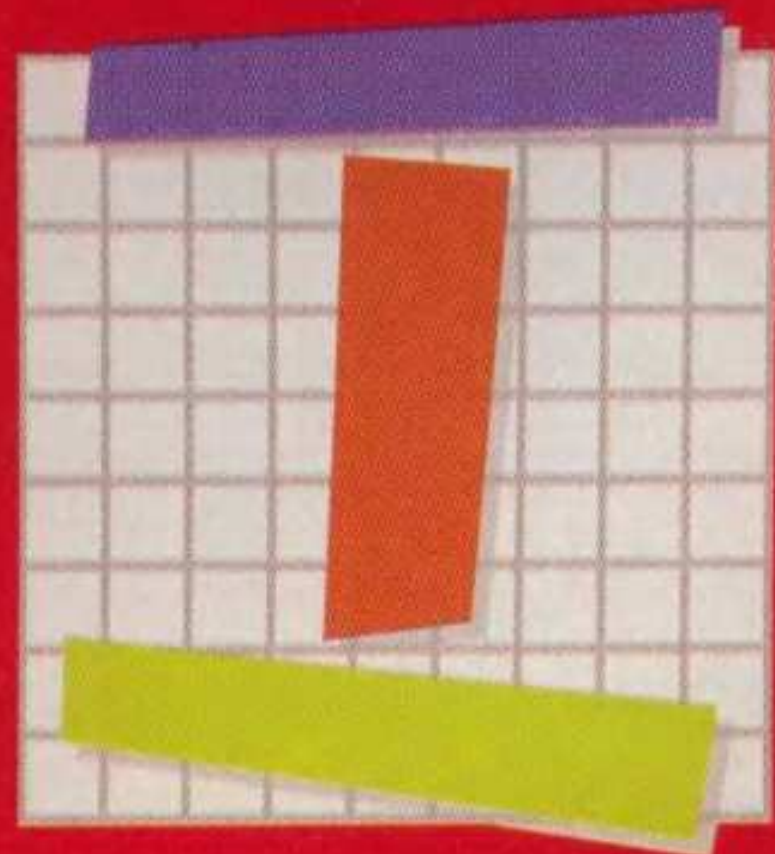
SUPER KOLOR S.A.

Warszawa

ul. Konstruktorska 3a

tel. 451256, fax 452736





Wojna o Pacyfik  
Cienie w ciemności  
Gryzienie kamieni  
  
Tanks!  
Arena  
Tajemnica śmierci  
Sary Carroway  
Skalpel albo wiertarka

## TEMAT NUMERU

Podróż do  
Never—Never Landu

Reakcje redakcji

## VARIA'tkowo

Jakie ma pan mięso?  
ZOOlogia  
Konferencja dr. De Stroyera

Ishar 3  
Dark Legions  
Overlord  
King's Quest 6  
Tup, tup...  
Błady cień Arnolda  
Wojowniczy Wicek  
TIE Fighter  
Megarace  
Piekło w gębie  
Lista przebojów  
dla łamidozjów  
Nadesłano

## NEWS

Intel Outside Party I  
Kronika Towarzyska  
Skład złomu (hardware)  
Świeże mięsko (software)  
GamblerClub

Telezgadula  
Szesnastka — wyniki konkursu  
Wyniki Telezgaduli  
po 9 rundach  
Szachowe lato

## Galeria

Wiktoria Kozłowski ..... str. 4  
Darek Bujalski ..... str. 8  
Tomasz Staroń,  
Przemek Ściński ..... str. 11  
Jacek Ilczuk ..... str. 17  
Dariusz Berdysz ..... str. 22  
  
Jacek Ilczuk ..... str. 26  
Darek Bujalski ..... str. 30

Jacek Piekara ..... str. 51

## LISTY DO REDAKCJI

Redaktor Reaktor ..... str. 58

Jacek Fasola ..... str. 60  
Ściera ..... str. 61  
..... str. 62

## RECENZJE

Przemysław Ściński ..... str. 64  
Jacek Piekara ..... str. 65  
Wojciech Setlak ..... str. 66  
Roman Sadowski ..... str. 67  
Przemek Ściński ..... str. 68  
sgt. Bear-ney ..... str. 68  
Misiak ..... str. 68  
Maciej Warzecha ..... str. 70  
Wojciech Setlak ..... str. 71  
McSon roz D'arty ..... str. 72

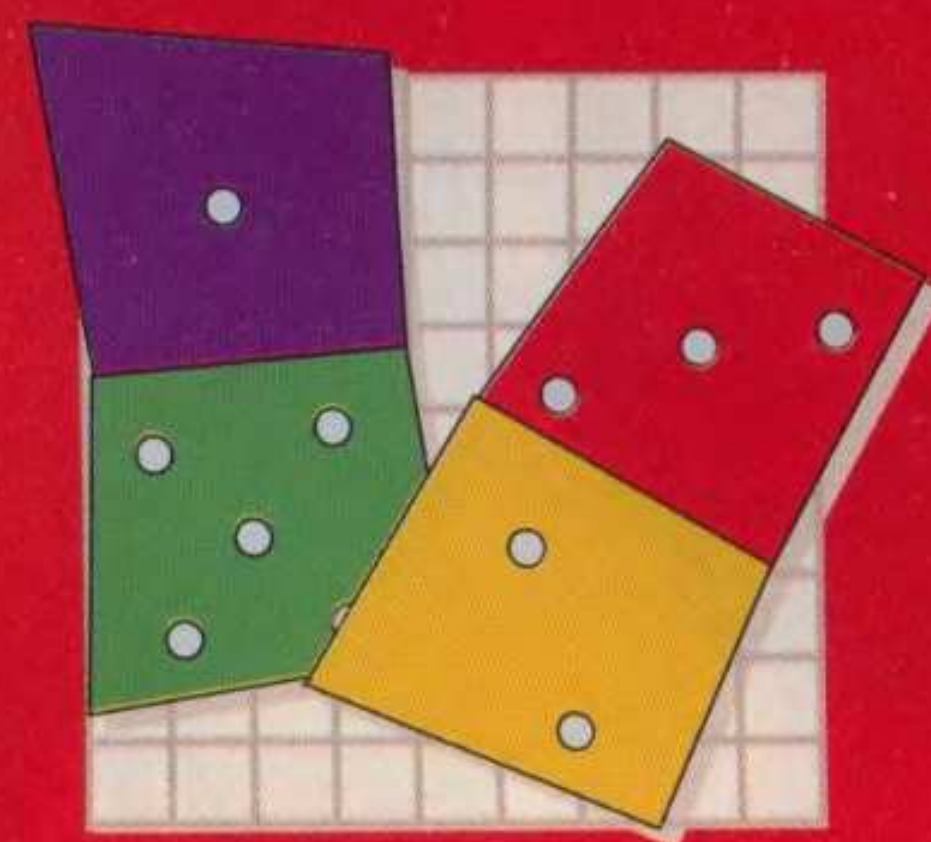
Zgredaktor ..... str. 74  
..... str. 74

Jrme ..... str. 75  
In Nowator ..... str. 76  
In Nowator ..... str. 76  
..... str. 76  
..... str. 78

## KONKURSY

Andrzej Majkowski ..... str. 81  
Mirek Domosud ..... str. 82  
..... str. 82  
Andrzej Majkowski ..... str. 82

..... str. 83



Tips & Tricks  
sgt. Mutator

tele

str. 35

## Indeks programów numeru

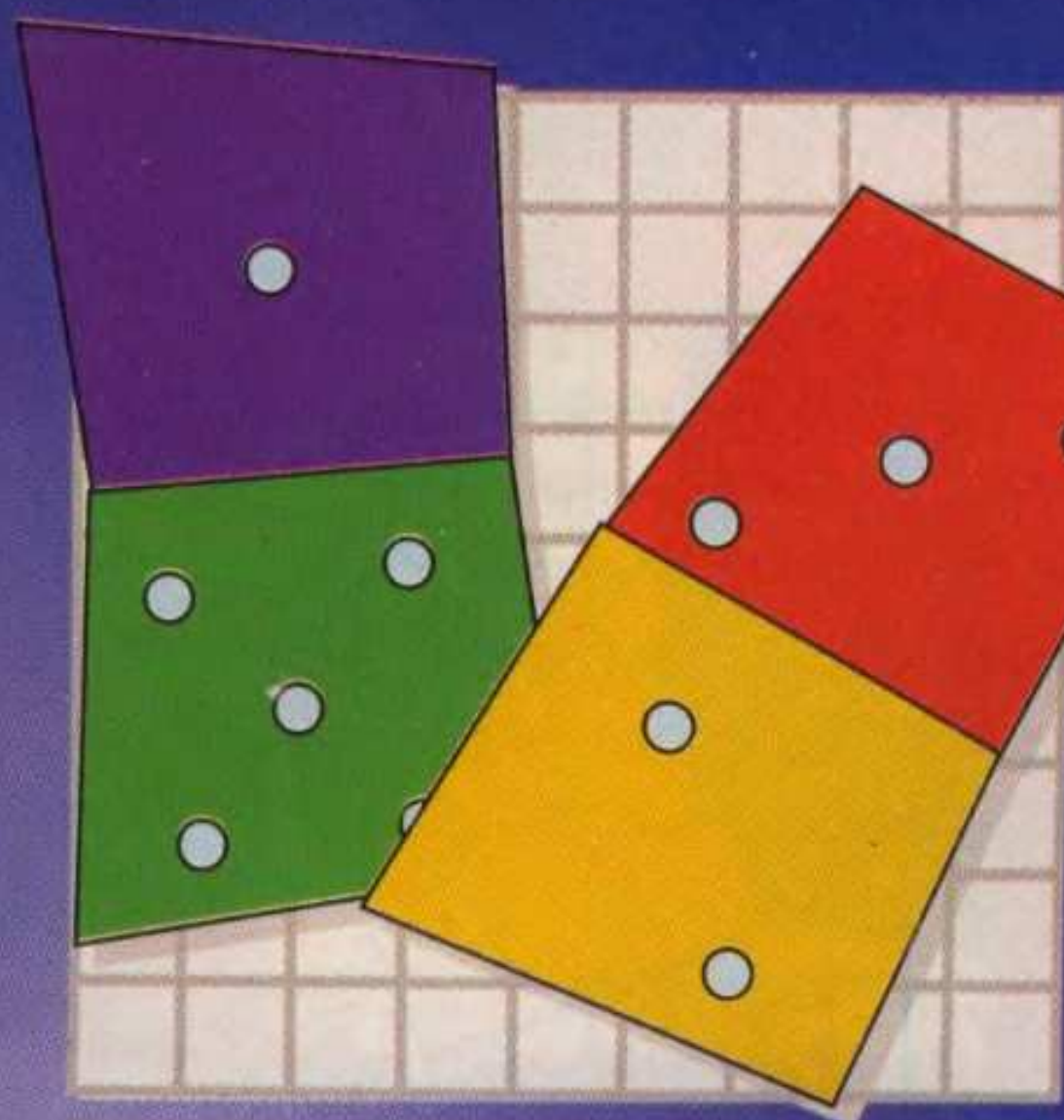
Program  
1942  
Aegis  
All Terrain Racing  
Arena  
Arnie  
Cyberkick  
Dark Legions  
Dawn Patrol  
Doom II  
Elite 2.5  
Fist Fighter  
Frankenstein  
Ishar 3  
Jazzy the Jack-Rabbit  
K-240  
King's Quest 6

Artykuł ..... Strona  
Wojna o Pacyfik ..... str. 4  
News ..... str. 76  
News ..... str. 77  
Arena ..... str. 22  
Błady cień Arnolda ..... str. 68  
Nadesłano ..... str. 74  
Dark Legions ..... str. 65  
News ..... str. 77  
Piekło w gębie ..... str. 72  
News ..... str. 77  
Nadesłano ..... str. 74  
Nadesłano ..... str. 74  
Ishar 3 ..... str. 64  
News ..... str. 76  
Gryzienie kamieni ..... str. 11  
King's Quest 6 ..... str. 67

Lawnmower  
Life & Death 2  
Lost Files of Sherlock Holmes  
Megarace  
On the Ball  
Overlord  
Power Game Busters  
Project X  
Quest for Glory 4  
Rolling Jack  
Skitchin  
Tanks!  
TIE Fighter  
Valhalla  
Vicky  
Zeewolf

Nadesłano ..... str. 74  
Skalpel albo wiertarka ..... str. 30  
Tajemnica śmierci Sary Carroway ..... str. 26  
Megarace ..... str. 71  
News ..... str. 77  
Overlord ..... str. 66  
Nadesłano ..... str. 74  
News ..... str. 76  
Cienie w ciemności ..... str. 8  
News ..... str. 77  
News ..... str. 76  
Tanks! ..... str. 17  
TIE Fighter ..... str. 70  
Tup, tup... ..... str. 68  
Wojowniczy Wicek ..... str. 68  
News ..... str. 76





niez te z ewentualnych baz lądowych). W momencie

# WOJNA O PACYFIK

ODPALAMY GRĘ, NA POCZĄTEK — NOWY ZNAK FIRMOWY MICROPROSE, POTEM MOŻEMY OBEJRZEĆ KRÓTKI FILM, Z ODPOWIEDNIM PODKŁADEM MUZYCZNYM, JAK TO WUJ SAM ROZP... (TEN TEGO I TAK DALEJ) JAPONSKĄ "KATE". DZIEJE SIĘ TO NA MORZU KORALOWYM, PEWNEGO MAJOWEGO DNIA 1942 R. O PIĄTEJ RANO. CZY MOŻNA DOKŁADNIEJ OKREŚLIĆ CZAS AKCJI?

Firma MicroProse wydała właśnie nowy symulator lotniczy — 1942 the Pacific Air War. Bujamy więc sobie w obłokach w latach 1942-45 nad Oceanem Spokojnym. Po obejrzeniu wprowadzającego nas w świat gry intro, przechodzimy do menu, w którym...

No, właśnie, 1942 PAW nie jest jedynie symulato-

rem lotniczym. Posiada też moduł strategiczny, podobnie jak gra AV-8B Harrier Assault firmy Dynamix. Można wziąć udział w wielu historycznych bitwach, zarówno po stronie Japonii, jak i USA.

## Planowanie

W tej części gry odtworzone pięć kampanii wojennych: Bitwę na Morzu Koralowym, Bitwę o Midway, zajęcie wschodnich Salomónów, Santa Cruz i Pierwszą Bitwę na Morzu Filipińskim.

Podstawą planowania jest mapa, na której umieszczone są wszystkie jednostki, własne i nieprzyjacielskie (o jakich doniósł zwiad). Można zarządzić atak powietrzny, zmieniać kursy i prędkości własnych zespołów.

Mamy do dyspozycji wszystkie okręty i samoloty (rów-

spotkania wroga przez którąś z jednostek lotniczych — można samemu rozegrać walkę, albo pozwolić na to komputerowi.

Jeśli ktoś chce wszystko zrobić sam, program "przenosi" go do jednego z samolotów uczestniczących w walce. W tym momencie zaczyna się symulator... ale o tym — później. Po skończeniu walki program wraca do mapy, po wybraniu opcji End Mission.

W czasie gdy rozgrywałem bitwę na Morzu Filipińskim, przeprowadziłem cztery kolejne ataki powietrzne na jedno zgrupowanie amerykańskie — dwa lotniskowce plus osłona (wcieliłem się w admirała Ozawę). Więk-

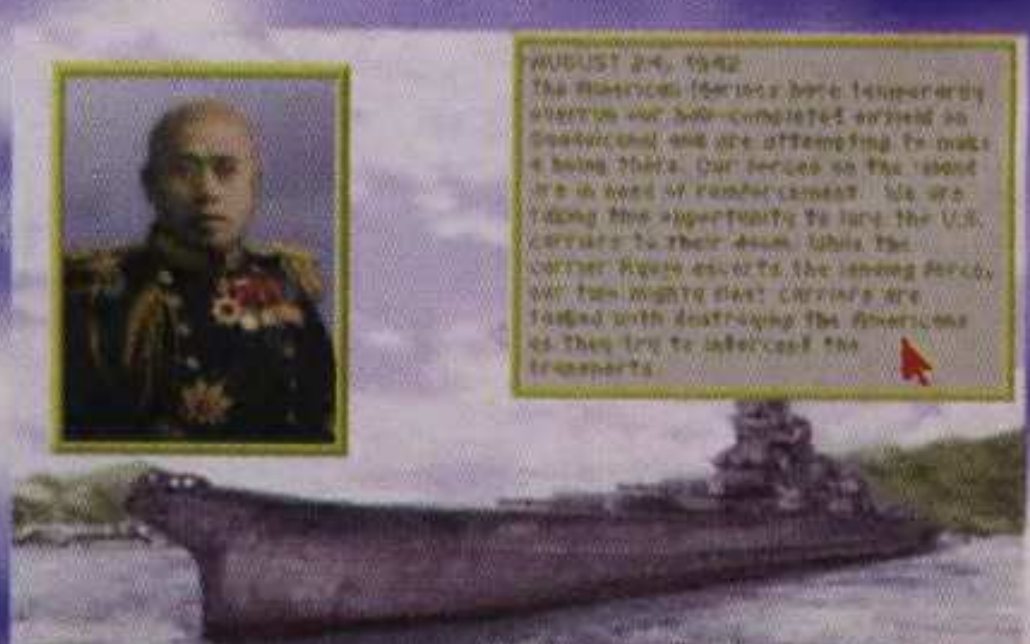
sząc bombowców oraz samolotów torpedowych doleciała do celu, niczego nie trafiła i została zestrzelona przez Hellcaty. Wcześniej straciłem swoje myśliwce...

Na ten temat mogę powiedzieć tylko jedno: Pano- wie, tak się nie robi...

Co prawda adm. Ozawa w rzeczywistości bitwę przegrał, ale ja WIEDZIAŁEM, w odróżnieniu od niego, GDZIE SĄ amerykańskie lotniskowce... i zaatakowałem je z ZASKOCZENIA. A do tego atakowałem siłami

SZEŚCIU lotniskowców.

Natomiast rozgrywając tę bitwę po stronie Amerykanów szybko wygrałem, wykańczając japońskie lotniskowce jeden po drugim. Może czegoś się nauczyłem?! Po wykryciu Japsów, posłałem na grupę panter-





ników adm. Kurity uderzenie zaiste potężne. Prawie 70 Hellcatów, ok. 60 bombowców i dwadzieścia parę samolotów torpedowych. Potem poprawiłem drugim atakiem o podobnej sile.

Skutek? Ostatnie dwa uderzenia nie napotkały już celów do zaatakowania.

Dlaczego? Ponieważ z grupy adm. Kurity (m.in. trzy lotniskowce) nic nie zostało.

Potem, pod wieczór, wykryłem siły główne adm. Ozawy i zniszczyłem jedno z jego ugrupowań, tzn. trzy lotniskowce (m.in. Shokaku i Zuikaku) z eskortą. Ponieważ w nocy samoloty nie latają, popłynąłem na południe, po czym zawróciłem na północ, trzymając się poza zasięgiem japońskiego lotnictwa z Saipanu i Tinianu. Poranne rozpoznanie wykryło resztkę japońskich sił na północ od mojego TASK FORCE. Wysłałem znowu dwa uderzenia. Pierwsze, to ok. 40 myśliwców, ponad 50 bombowców i 15 Devastatorów. Drugie

natomiast, to 25 myśliwców, ok. 30 bombowców i kilka samolotów torpedowych.

Grupa adm. Ozawy, w tym jego flagowy lotniskowiec TAIHO, spoczęła na dnie. W tym czasie broniące moich lotniskowców Hellcaty odparły dwa ataki. Jeden wysłany z lotniska lądowego na Saipanie (prawdopodobnie), drugi z lotniskowców adm. Ozawy, tuż przed ich zniszczeniem. Straciłem ze dwadzieścia myśliwców, ale jedyne co wróg uzyskał, to uszkodzenie lotniskowca ENTERPRISE.

Było, nie było, TAKA wymiana chyba się opłaca. W tym miejscu wypada dodać, że NIE uczestniczyłem osobiście w walkach powietrznych, pozwalając komputerowi samodzielne ich przeprowadzenie. Kilka uwag:

1) Zawsze minimum 15 myśliwców musi czuwać nad Twoimi lotniskowcami (nad każdym zespołem). Najlepiej (przy dwóch zespołach lotniskowców) niech myśliwce z jednego zespołu patrolują przestrzeń powietrzną, a z drugiego — zapewniają ochronę bombowcom.

2) Ataki muszą być ZMASOWANE i przeprowadzane na JEDEN cel jednocześnie. Tylko wtedy są skuteczne.

3) NIE WOLNO zmieniać

kursu lotniskowców po wysłaniu uderzenia. Samoloty rozpoznawcze zawsze trafiają na pokład, ale samoloty uderzeniowe — NIE. Mają one wyliczone miejsce lądowania i tam się kierują. Jeśli nie będzie w tym miejscu chociaż kawałka pokładu, są stracone.

4) Samoloty NIE LATAJĄ w nocy. Rozpoznawcze też. Należy możliwie szybko, nad ranem wysłać np. cztery Dauntlessy, czy Devastatory — na rozpoznanie.

5) Jeśli masz bazy lądowe, wykorzystaj ich lotnictwo rozpoznawcze, a przede wszystkim — do rozpoznania. Służą do tego B-17 i Cataliny. Mają one ogromny zasięg, ponad 700 mil.

6) Jeśli nad zespołem pojawi się pojedynczy samolot wroga, to nawet gdy zostanie zestrzelony, zdąży powiadomić swoich o położeniu Twoich jednostek. Spodziewaj się więc ataku. Wyślij wszystkie myśliwce na patrol (CAP).

## Latanie

Jeżeli chodzi o samoloty, to program daje do wyboru dwa modele: realistyczny i prostszy (dla początkujących). Moje uwagi dotyczyć będą realnego. Ponieważ można latać tylko samolotami jednosilnikowymi, dla każdego z symulowanych modeli charakterystyczne jest ciągle przechylanie się w lewo, na skutek działania momentu obrotowego śmigła.

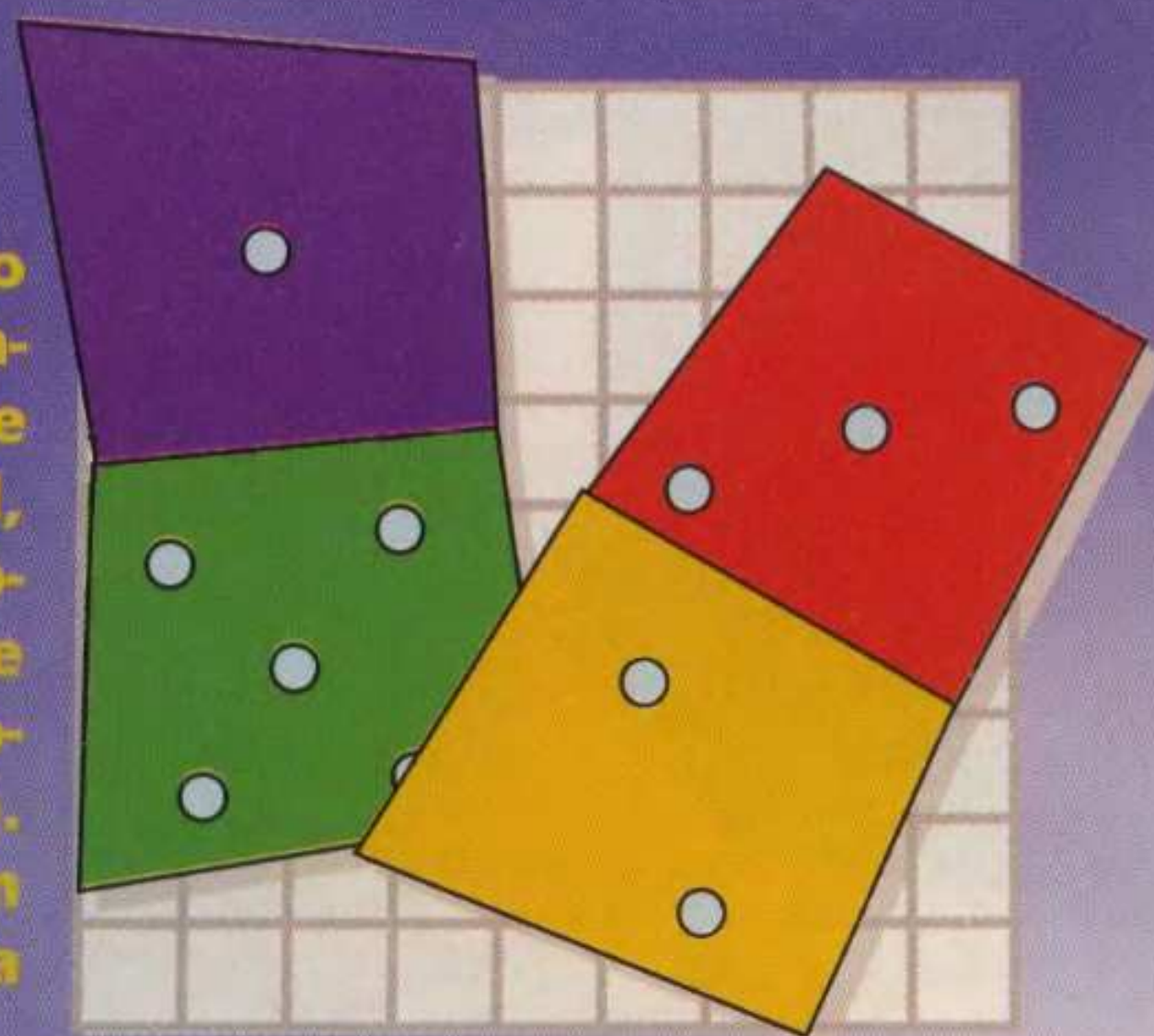
Poza tym każdy samolot ma inne parametry, np. prędkość maksymalną, pułap, wznoszenie, udźwieg,

czy zwrotność. Sporo jest tych samolotów: zaczynając od amerykańskich bombowców (Devastator, Dauntless) i myśliwców (Wildcat, Hellcat), a na japońskich samolotach torpedowych (Nakajima B5N2 — Kate), bombowcach typu Val i myśliwcach Mitsubishi A6M Zero — kończąc.

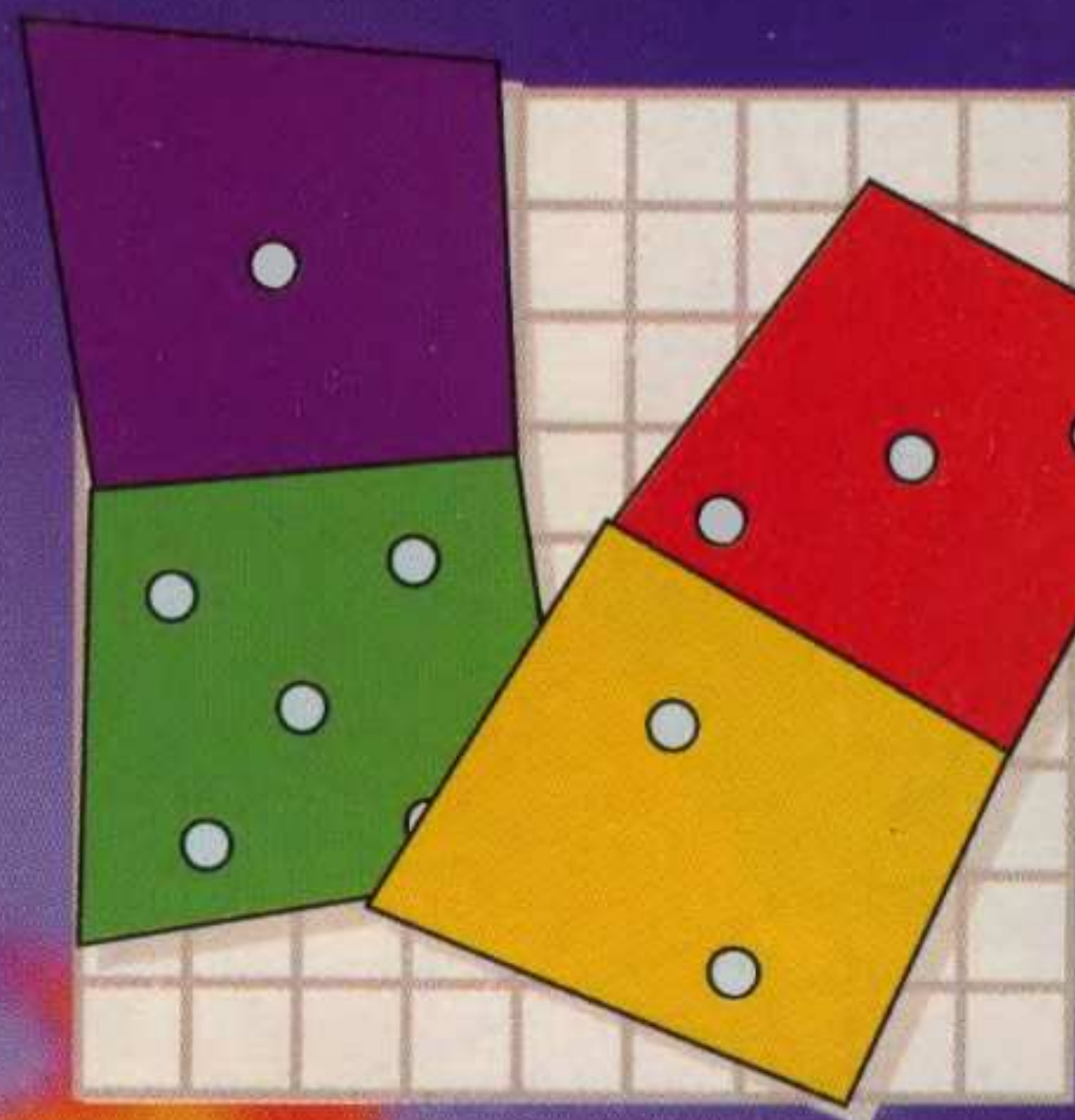
Z silnika każdego z tych samolotów można wycisnąć "boosta", czyli trochę dodatkowych obrotów, dających większe przyspieszenie. Wskazówka obrotów znajduje się wtedy między trzema czerwonymi kropkami (2,5 do 3 tys. obrotów). Jest to jednak przyjemność krótkotrwała, ponieważ błyskawicznie wzrasta temperatura silnika. Gdy wskazówka termometru znajdzie się na czerwonym polu, należy albo zredukować obroty, albo popatrzeć jak zapala się silnik — po czym możemy potrenować lot baaardzo ciężkim szybowcem...

Bombardowanie najlepiej przeprowadzać z lotu nurkowego, a torpedy "odpalać" na prawie zerowym pułapie lotu.

W walkach myśliwskich należy strzelać z możliwie krótkiego dystansu, a gdy dojdzie do walki kołowej — uważać na prędkość, gdyż spada bardzo szybko. I jeszcze jedno — Wildcatem, czy Hellcatem nie wygramy walki kołowej z japońskim Zero. O tym pierwszym le-







nie zapomnieć (shit!), ale Corsair (czy Corsair) mają bardzo mocne silniki i można to wykorzystać, idąc ostro w górę. Myśliwiec Zero nie da rady. Wtedy już tylko pozostaje przewrót bojowy przez skrzydło, umieszczenie wroga w celowniku i niech mu ziemia lekka będzie...

Nawiasem mówiąc, trafić w przeciwnika jest bardzo trudno. Gdy masz uszkodzony silnik, producent podaje, że jest możliwość wodowania — jeśli przeciągniesz samolot na wysokości 50 stóp. Mnie się nigdy nie udało, ale może za mało trenowałem ten element

lotu. mieć dlaczego tak się działo. I wówczas ujrzałem kilka ich myśliwców uwijających się tuż nad wodą... kończyli właśnie robotę... nasze eskadry samolotów torpedowych atakowały przed nami... Ujrzałem jak maszyna Mc Clusky'ego i dwóch jego skrzydłowych poszła w górę i przeszliśmy pod nimi. Tuż po tym jak dowódca i jego dywizjon rozpoczęli akcję, ściągnąłem drążek, aby spowodować ruch podobny do kaczki. Był to dla całego dywizjonu rozkaz do ataku. Ja z kolei podciągnąłem w górę aż do wytracenia szybkości. Robimy tak zawsze — podciągamy samolot w górę w tę stronę, w którą będziemy nurkować, otwieramy klapy w charakterze hamulców i schodzimy w dół. Miałem nurkować jako dziewiąty w mojej eskadrze.

W chwili Bogu, gdy nachyliłem mój samolot ku morzu, chwyciłem w celownik mój cel — lotnisko-

zwolnieniu bomby zacząłem patrzeć przez celownik i ujrzałem jak bomba uderzyła tuż za miejscem, w które celowałem. (...) Ta bomba miała zapalnik działający z opóźnieniem, wybuch nastąpił cztery stopy pod pokładem."

Fragment wspomnień por. Dickinsona, z książki "Od morza Koralowego po Midway" Zbigniewa Flisowskiego.

### Scenariusze

Program proponuje nam następujące misje:

1. Fighter Sweep — wymiatające, czyli zniszczenie wszystkich maszyn wroga, przede wszystkim jego myśliwców.
2. CAP — Combat Air Patrol, czyli patrolowanie. Należy chronić wyznaczony rejon — np. zespół lotniskowców — przed wtargnięciem wrogich samolotów.
3. Bomber Escort — eskortowanie bombowców i/ lub samolotów torpedowych, ochrona ich przed nieprzyjacielskimi myśliwcami.
4. Bomb Ship — bombardowanie okrętów wroga. Po stronie USA — Dauntless, a po japońskiej — bombowiec typu Val (biały samolocik ze stałym podwoziem, straszliwie powolny).
5. Bomb Base — bombardowanie celów naziemnych, przeważnie portów lub lot-

nisk.

6. Torpedo Ship — bardzo trudna misja. Torpedowanie okrętów wroga. Należy lecieć możliwie nisko i rzucić torpedę po umieszczeniu celu mniej więcej w środku ekranu, ponieważ brak celownika. Można też posłużyć się celownikiem bombowym.

Misje wybieramy z Menu "FLY SINGLE MISSION", gdzie uwzględnione są wszystkie większe bitwy powietrzno—morskie, jakie miały miejsce na Pacyfiku w latach 1942-45, plus misje treningowe, odpowiednie dla każdego typu samolotu.

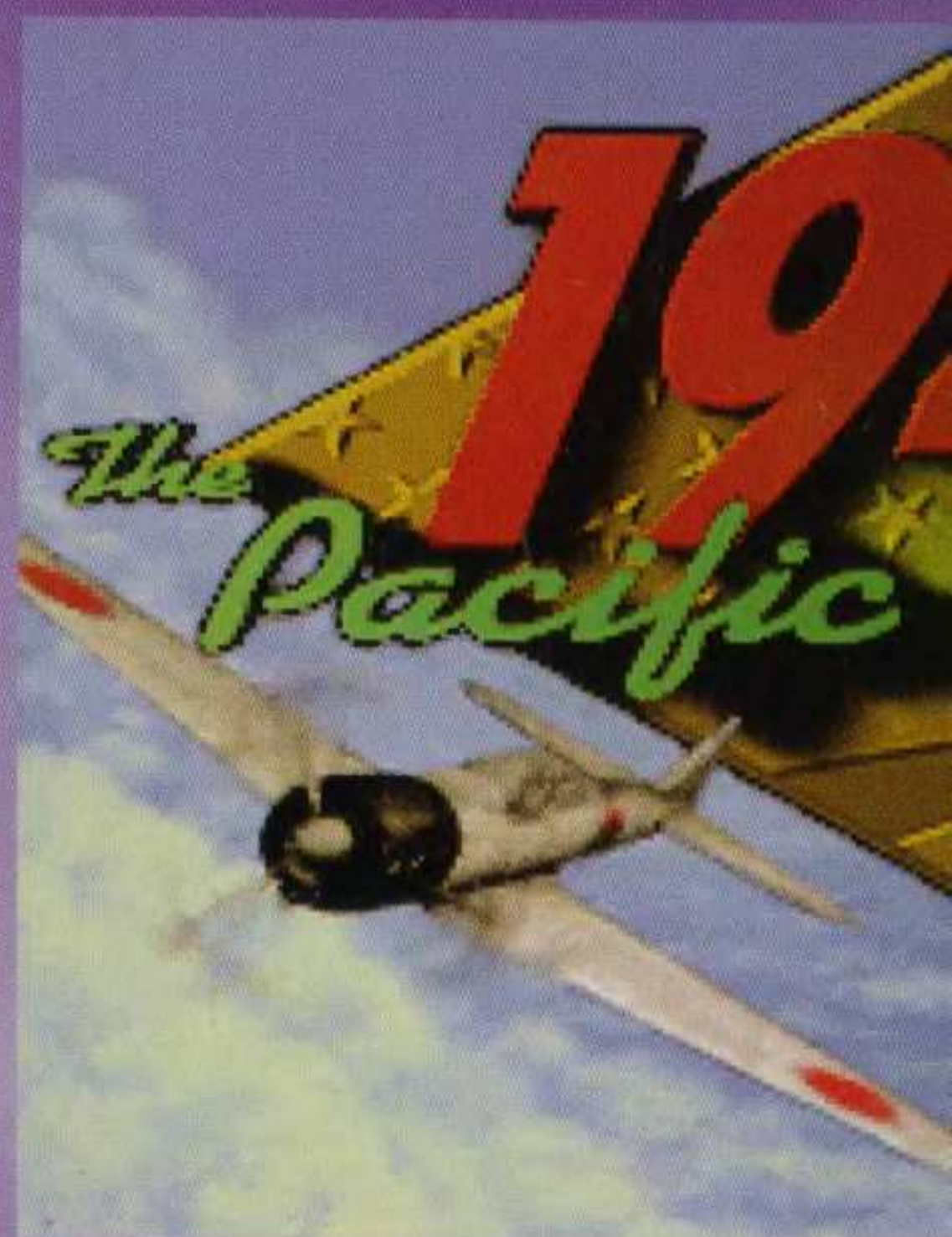
Można też zażyczyć sobie odbycie kampanii w Menu "PILOT CAREER". Zostajemy wtedy przydzieleni do odpowiedniej jednostki, oczywiście po uprzednim wybraniu któregoś ze stron konfliktu.



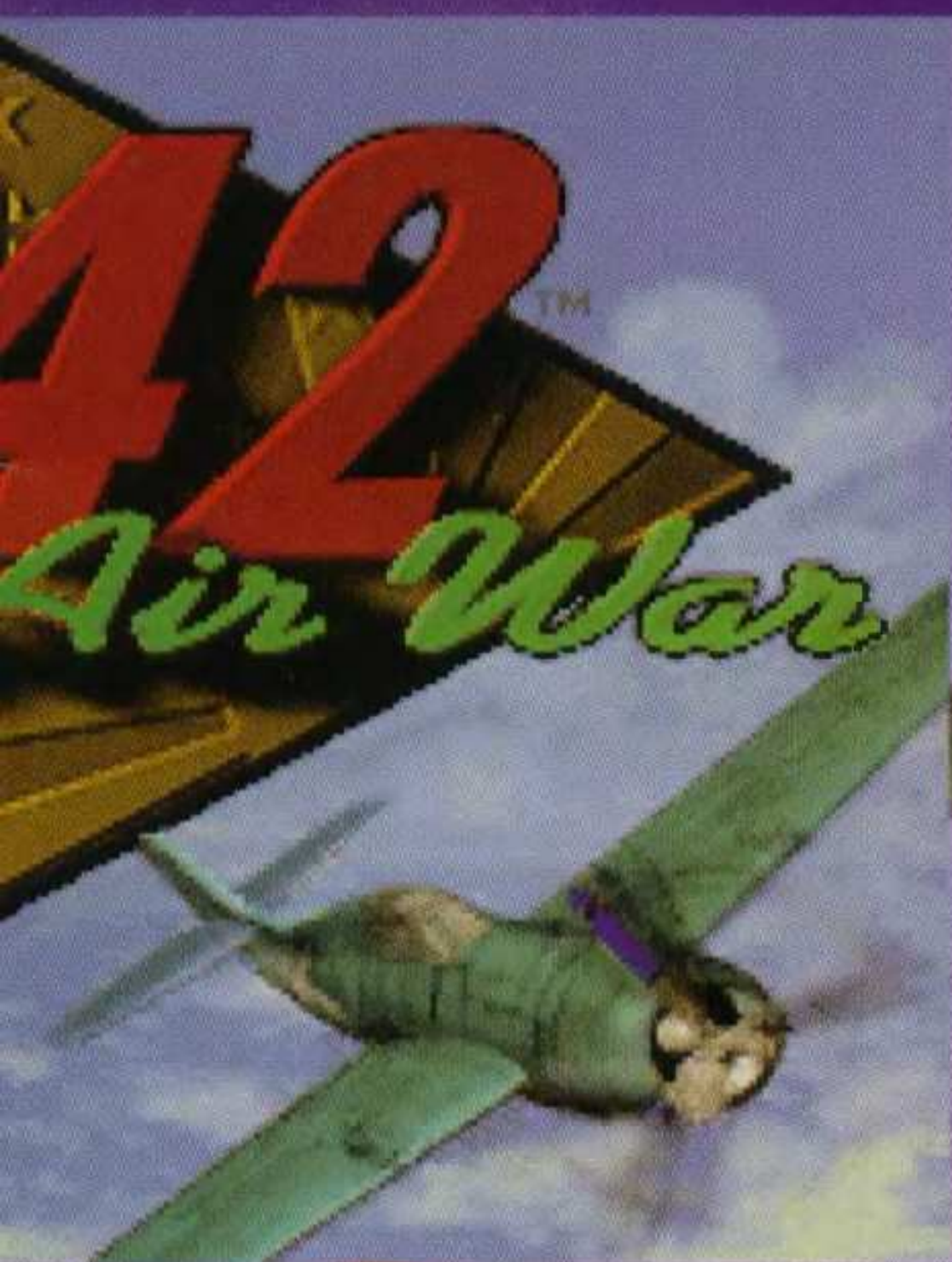
lotu.

"Wciąż byłem zdumiony naszym szczęściem. Marzyliśmy o przechwyceniu japońskich lotniskowców, ale żaden z nas nie wyobrażał sobie sytuacji takiej, gdzie mogliśmy przygotować się do nurkowania bez najmniejszego śladu kontrakcji nieprzyjacielskich myśliwców; sądziliśmy, że japońskie myśliwce spadną na nas ze wszystkich stron... Nie mogłem zrozu-

wiec. Wykonywałem najlepszy lot nurkowy, jaki kiedykolwiek przyszło mi zrobić w życiu. I ci, co wrócili, mówili, że było to ich najlepsze nurkowanie. Schodziłmy ze wszystkich stron na lewą burtę lotniskowca. (...) Dostrzegłem jak spadały bomby dowódcy klucza. Uderzyły w wodę po obu stronach lotniskowca. (...) Wziąłem w celownik wielki czerwony krąg z białym obrzeżem — na dźwiobie. Po







## Filmowanie

Opcja Flight Films pozwala nam oglądać "dokumentalne" filmy, jak to Jankesi z Japończykami wojowali, kręcąc kamerą lotniczą. Ciekawostką jest możliwość rozpoczęcia gry od dowolnego momentu filmu.

## Edytor misji

Możemy sami stworzyć

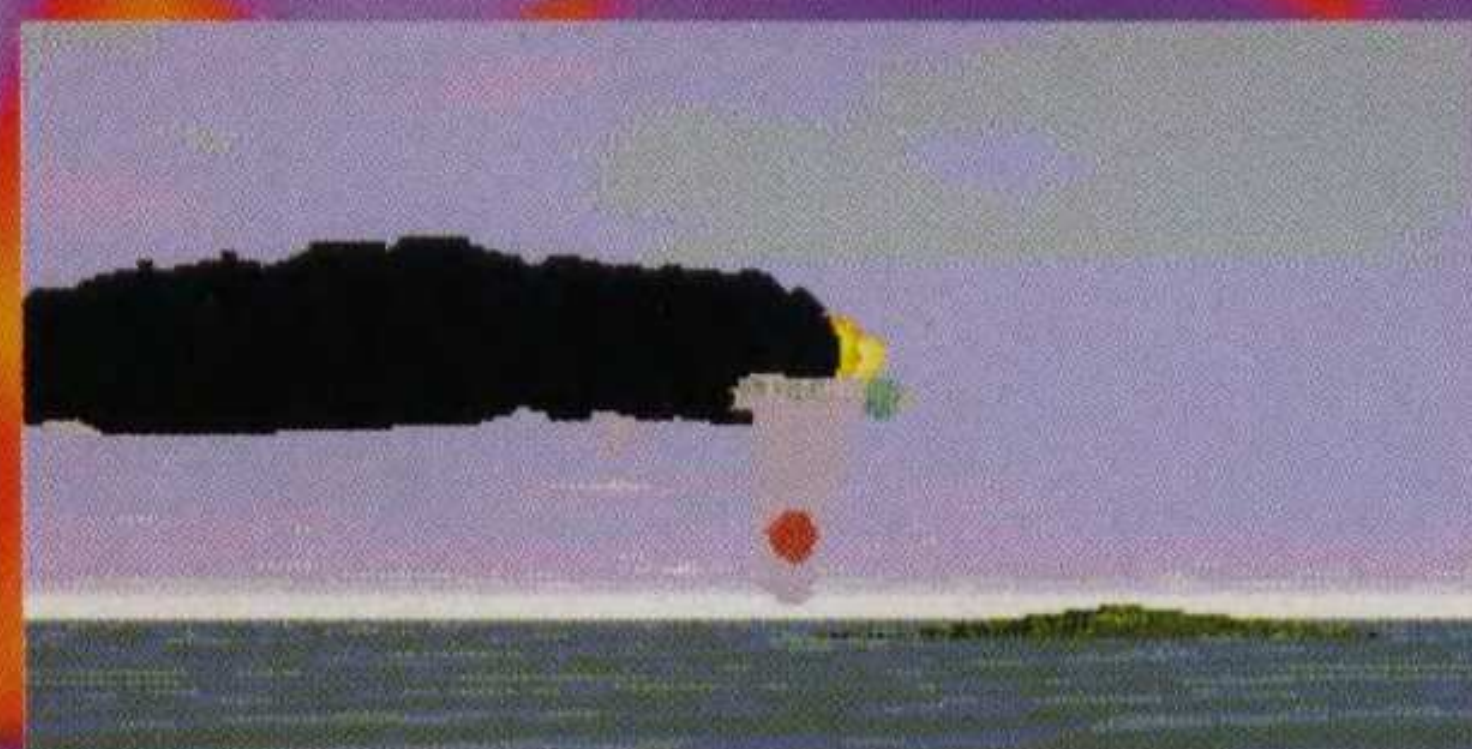


wymarzony scenariusz działań wojennych (opcja Mission Builder). Wybieramy sobie samolot, formację, w jakiej będziemy lecieć, cel podróży i wroga. Zaczynamy od wyboru swojego samolotu i klucza. Potem należy wybrać sobie bazę lądową lub lotniskowiec. Następnie trzeba tworzyć inne klucze, własne i wroga oraz zespoły okrętów. Na koniec wybieramy cel ataku — i startujemy!

## Oko i ucho

O grafice można rozpisywać się na wielu stronach. Ograniczę się do stwierdzenia, że gdzieś to już widziałem. Po prostu jest ona prawie taka sama jak w grze F-14 Fleet Defender. Podobnie przedstawione morze, niebo i okręty. Tylko samoloty wydają się bardziej dopracowane, wypięszone. W pełni zachmurzone niebo jest nowością. Także ląd wygląda miło, pokryty barwnymi teksturami, z lotniskami tu i ówdzie.

Niewątpliwie grafika jest mocną stroną programu, chociaż horyzont powinien być lepiej "wycieniony"



(moim zdaniem).

Muzyka jest również na bardzo wysokim poziomie, zarówno w Intro, jak i w grze (przy szperaniu w kolejnych menu). Brak tylko jednego, jakiegś nastrojowej melodii podczas rozgrywania części strategicznej, chociaż jakiś "strateg" może powiedzieć, że to przeszkadza w myśleniu.

Efekty dźwiękowe — strzelanie z działek, wypuszczanie podwozia, gwizd zrzuconej bomby — to wszystko znamy. Ale pomruk pracującego silnika bije na głowę wszystkie silniki ze znanych mi symulatorów. Oczywiście dotyczy to Sound Blastera, a nie "bzyzka". MicroProse planuje wydanie m.in. digitalizowanych rozmówek jako specjalnego dodatku! Czekaj też na nas kilka dodatkowych samolotów, ale — to w przyszłości.

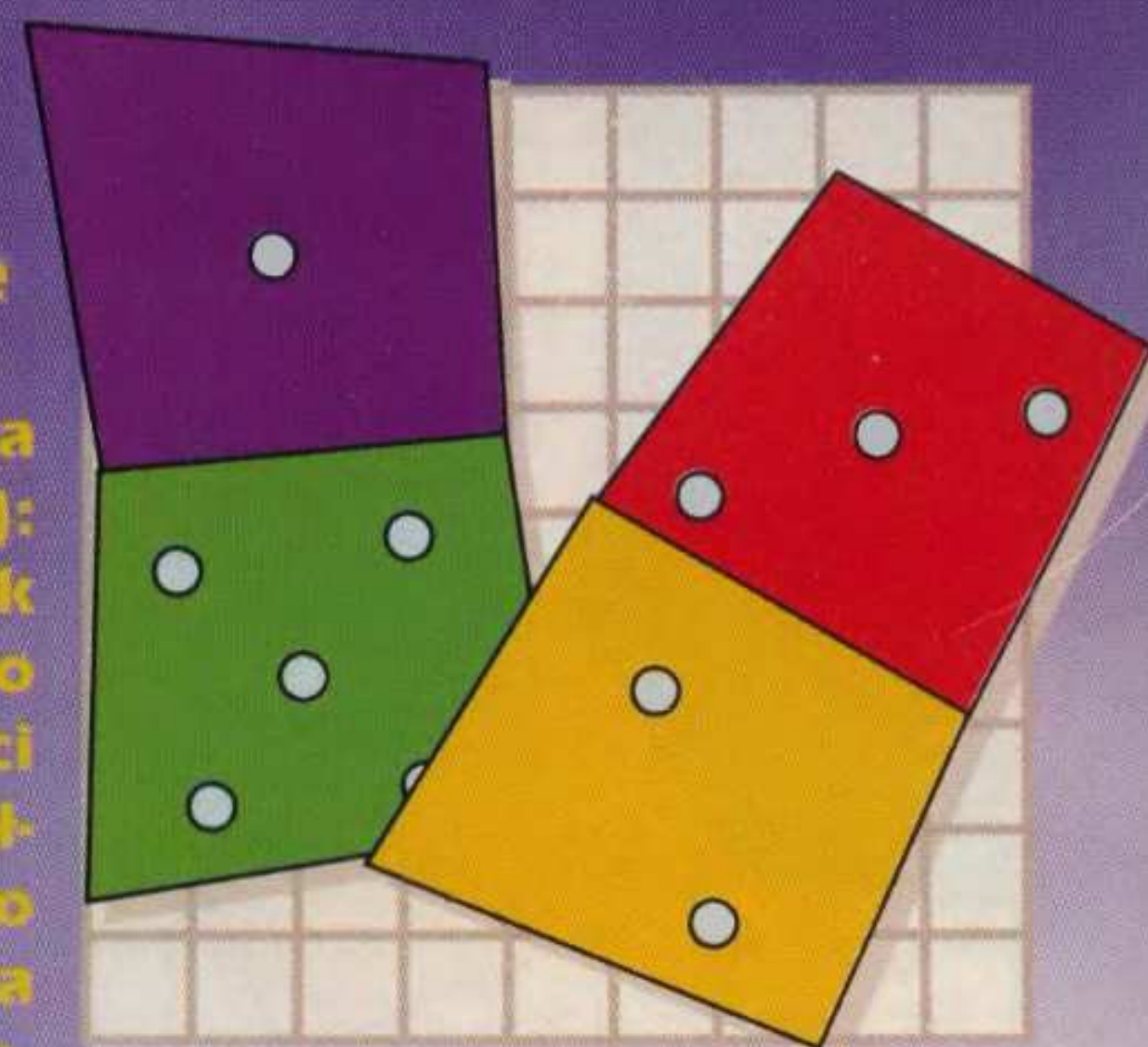
## Wymagania sprzętowe

Minimalna konfiguracja to (jak podaje producent): 386SX i 4 MB RAM. Jednak na to zdecydują się tylko szaleńcy. Gra wiele traci nawet na 386DX — do pełni szczęścia potrzeba co najmniej 486SX 25 MHz, a najlepiej — 486DX 66 MHz, oczywiście z kartą muzyczną (np. Sound Blaster). Jeszcze joystick lub mysz i 16 MB wolnego miejsca na twardzielu.

## Wnioski

Jest to symulator dla każdego komputerowego lotnika, ale nie każdy będzie zadowolony z jednej jego charakterystycznej funkcji. To czas lotu, który jest zdecydowanie za długi nawet przy szesnastokrotnym przyspieszeniu time-ra. Aż prosi się tu o coś takiego, jak patent automatycznego pilota z Aces of the Pacific. Tam autopilot przenosi nas szybko i bezboleśnie na miejsce akcji. Tutaj trzeba dolecieć samemu. Trasy do pokonania praktycznie są nie mniejsze niż sto mil, a średnia prędkość przelotowa to 150-170 mil/h.

Oczywiście prędkość przelotowa — to ta, z jaką leci autopilot, natomiast gracz może "dać gazu", ale przyspieszenie upływu czasu skończy się katastrofą. Raczej prędzej niż później. Ktoś powie, że się czepiam, że TO jest właśnie REALIZM. Kicham na taki realizm, to po prostu jest nudne. Na słabszym sprzęcie (niż 486DX2 66 MHz) można się wtedy zanudzić np. oglądaniem samolotów z własnego klucza, potem morza i nieba, przez kilka do kilkunastu minut. A gra powinna przede wszystkim bawić.



Również w części strategicznej gry odkryłem kilka istotnych niedociągnięć. Po pierwsze, program nie przewiduje bitew morskich. Przepływałem zespołem krążowników i niszczyli tuż obok wrogiego zespołu i... nic się nie stało! Po drugie, samoloty nie walczą także, gdy mijają się wrogie eskadry. Po trzecie, wrogie zespoły pływają tylko kursem prostym, a zmieniają go dopiero po dotarciu do końca mapy.

Natomiast wszystko inne jest "malina", więc można powiedzieć, że część "symulowana" nie ustępuje innym produkcjom, a realistycznym modelem samolotu i grafiką na pewno je przewyższa. Część strategiczna również jest taka jak powinna być. Łatwa, szybka i, co chyba najważniejsze, przyjemna. Na pewno więc warto zagrać w 1942 the Pacific Air War.

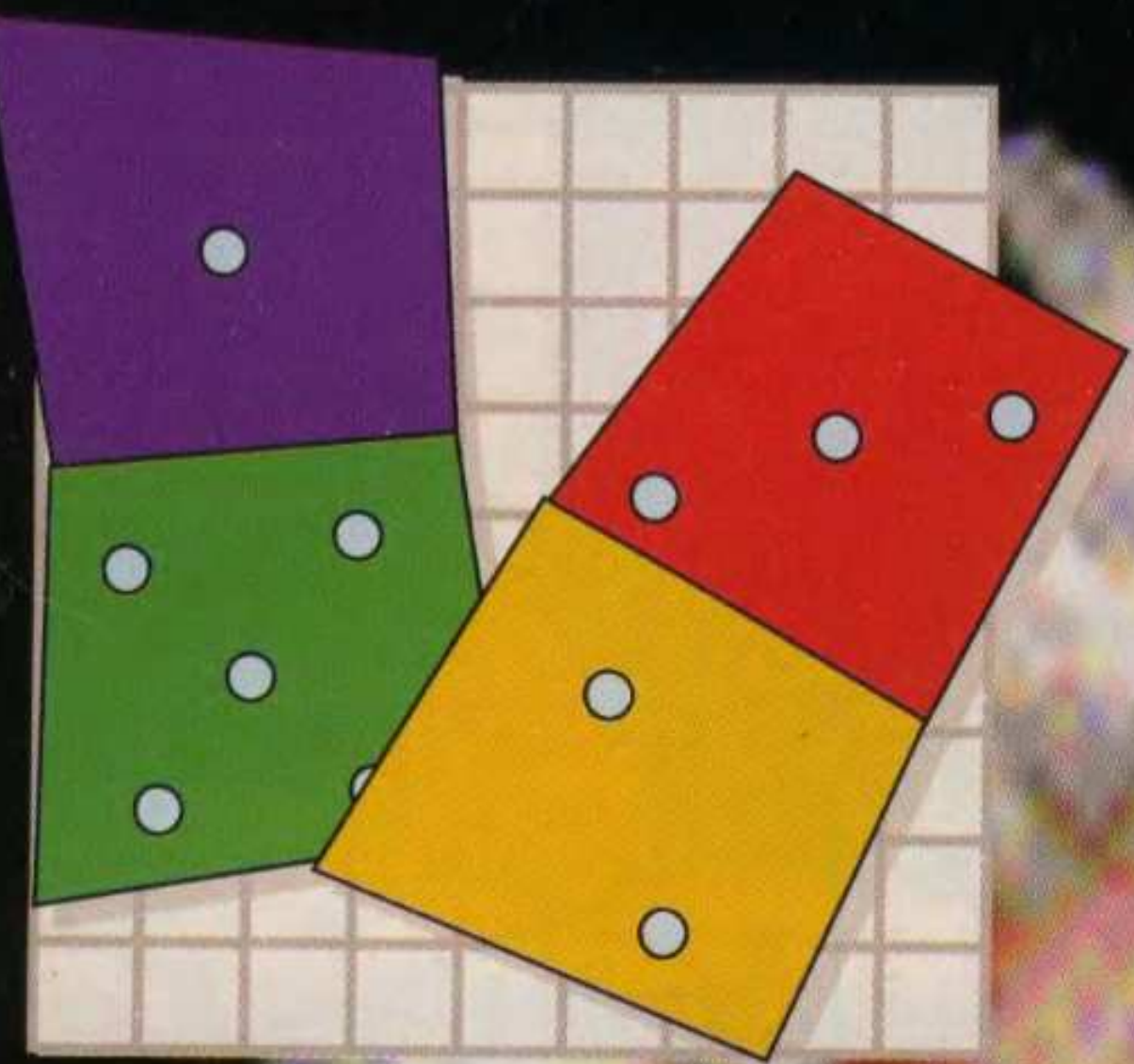
col. "Red Killer"  
Kozlovski

1942

MicroProse 1994  
Symulacyjna  
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		85%
Grywalność		80%
Pomysł		75%
Ogółem		85%





# CIE NIE W CIEM- NOŚCI

**PAMIĘTAM TO JAK DZIŚ... W PEWNEJ KARCZMIE POPIŁEM SOBIE NIEŻŁE Z GRUPĄ PODRÓŻNYCH. TO BYŁY CZASY! I WYPIĆ MOGŁEM, I Z DZIEWCZYNAMI ZABAWIĆ SIĘ DO RANA... TYM RAZEM JEDNAK NASTĘPNEGO DNIA OBUDZIŁEM SIĘ SAM, BEZ GROSZA I Z PUSTĄ TORBĄ PODRÓŻNĄ. DO TEGO W ZUPEŁNIE NIEZNANYM MIEJSCU — W JAKIEJŚ CIEMNEJ GROCI. ZOSTAŁEM OKRADZIONY! ZAPALIŁEM WIĘC POCHODNIĘ...**

Dzień miał się ku końcowi. W domu panował hałas. Czwórka dzieci powoli szykowała się do snu. Przed kominem siedział bardzo stary człowiek i powoli palił małą fajeczkę. W pewnym momencie dzieci podbiegły do niego i zaczęły jedno przez drugie wołać...

— Dziadku, Dziadku, opowiedz nam jakąś historię z czasów jak byłeś wojownikiem.

— Dajcie mi spokój, nie mam ochoty.

— Dziadku, ale my tak bardzo prosimy. Opowiedz nam coś przed snem.

— No dobrze. Opowiem wam jak uwolniłem dzieci pewnego barona (So You Want to Be a Hero)...

— Niiieee! To już słyszeliśmy z tysiąc razy.

— No to może, jak poleciałem na dywanie do (Trial By Fire)...

— Opowiadałeś nam w zeszłym tygodniu.

— Na pewno nie słyszeliście jeszcze, jak zapobiegłem wojnie między ludźmi—lwami a szczepem wojowniczych kobiet (Seekers of the Lost City).

— Dziaaadku. Przecież wczoraj wieczorem...

— Dobrze, niech wam będzie. Na pewno nie słyszeliście historii o tym, jak uwolniłem pewną krainę, o nazwie Mordavia, od złych sił.

— Tak, tak, Dziadku! Opowiedz nam o tym, Dziadku!

— Opowiem, tylko bądźcie już cicho! Pamiętam to jak dziś...

W pewnej karczmie popiłem sobie nieźle z grupą podróżnych. To były czasy! I wypić mogłem, i z dziewczynami zaba-



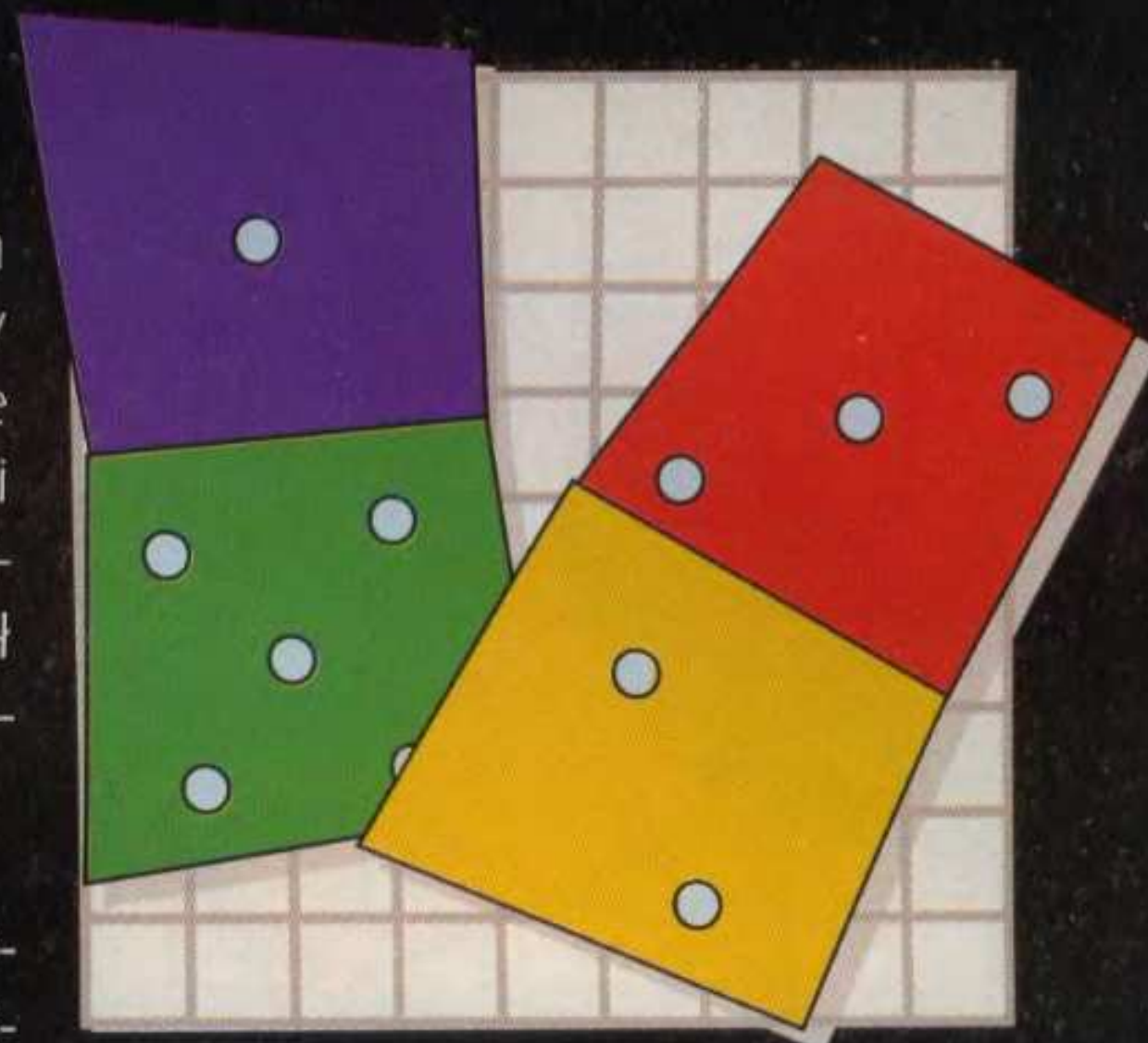
wić się do rana... Tym razem jednak następnego dnia obudziliśmy się sam, bez grosza i z pustą torbą podróżną. Do tego w zupełnie nieznanym miejscu — w jakiejś ciemnej grocie. Zostałem okradziony! Zapaliłem więc pochodnię...



położonej w pobliżu wioski. Po chwili panna zniknęła! Porozglądałem się więc po okolicy. W pobliżu znajdowało się cuchnące bajoro, ogrodzone kamienną groblą. Na środku bajora rosło piękne drzewko — podobne do bonsai. Rzuciłem dwa razy czarem w groblę. Śmierdząca ciecz odpłynęła i mogłem się już dostać bezpiecznie do tego drzewka. Wziąłem je sobie. Pomyślałem, że mogę je posadzić w bardziej stosownym miejscu.

wioska jak wioska. Był tam całkiem niezły zajazd, w którym się zatrzymałem. Także sklep i kilka chałup. Mieszkali w nich ludzie o bardzo dziwnych nazwiskach. Mieszkał tam także wielki dziwak — doktor Cranium.

Na początek odwiedziłem wioskowego stróża prawa o nazwisku Dimitri. Powiedziałem mu, że jestem poszukiwaczem przygód. Nie wyglądał na ucieszonego. Jednakże zdradził mi, że w wio-



glem się dowiedzieć już przy pierwszej próbie dostania się do jego siedziby. Dostępu do niej broniło kilka niezłych łamiągówek.

Spotkanie z nim było nawet dosyć ciekawe. Miłe wrażenie psuł mi tylko przesłonięty prześcieradłem jakiś długi przedmiot, leżący na jego biurku. Przypominał nieco ludzkie ciało... Ale nic to, rozmowa z nim była ważniejsza.

— No, przecież Dziadzio mówił, że został ze wszystkiego okradziony. To skąd wziął pochodnię?

— Oj, dzieci, dzieci. Jak mówię, że zapaliłem pochodnię, to zapaliłem! Ile razy mam wam powtarzać, że prawdziwy wojownik, prawdziwy poszukiwacz przygód zawsze musi dokładnie spenetrować otoczenie. Wałało się tam parę... kościotrupów. Znalazłem przy nich trochę talarów, sztylet i krzesiwo. W pobliżu, na ołtarzu leżała nadpalona pochodnia. Wszystko teraz jasne?

— Tak, Dziadku.

— No! Pogrzebałem sztyletem i otworzyłem wrota, które przypadkiem odnalazłem. W następnej grocie przy jednej ze ścian, znalazłem miecz. Potem odszukałem wyjście. Przeszedłem po linie nad przepaścią i wyszedłem na zewnątrz. Wejście do jaskiń zamknęło się za mną. Okolica raczej nie wyglądała na przyjazną. Ale patrzę, patrzę i... zgadnijcie, co ujrzałem?

— Smoka? Wiedźmę? Potwora? Złego ducha?

— Nie, kochane dziatki. Mylicie się. Ujrzałem piękną dziewczynę, no może nie tak piękną, jak kiedyś wasza Babcia, ale... Zamieniłem z nią kilka słów, a ona wskazała mi drogę do



Następnie udałem się w stronę wioski. Droga była dość nużąca.

— Jak znośłeś takie trudy, Dziadku?

— Pamiętajcie zawsze o jednym: trening czyni mistrza. Nigdy nie nauczycie się trafiać do celu z łuku, jeśli nie będziecie tego próbować. Musicie stale podnosić sprawność fizyczną, a także rozwijać swoje ukryte zdolności. Bardzo wiele dowiecie się z książek, na przykład weźmy tę, z tamtej półki,



z taką poplamioną atramentem okładką...

— Dziadku, lepiej opowiadaj dalej.

— Na czym to skończyłem? Aha,

sce znajduje się opuszczony budynek, w którym kiedyś spotykali się podobni do mnie ludzie. Dał mi nawet klucz do jego drzwi.

Niezwłocznie udałem się tam, otworzyłem drzwi i stanąłem jak wryty. To było to, czego w tym momencie najbardziej potrzebo-



wałem. Pełno półek z ciekawymi książkami, na które od razu się rzuciłem. Także urządzenia do ćwiczeń. Lina i hak w suficie — mogłem nawet potrenować wspinaczkę. Jednym słowem, wymarzone miejsce dla każdego poszukiwacza przygód.

Troszkę poćwiczyłem i udałem się na poszukiwanie dr. Cranium. Jak wielkim był dziwakiem, mo-

— A po co poszedłeś do doktora, Dziadku?

— Pomyślałem sobie, że będzie mógł wytworzyć dla mnie jakieś wzmacniające mikstury. Poprosiłem go nawet o to. Niestety — powiedział, że zapomniał, jaki jest ich skład.

— A nie zapisał tego sobie w jakimś zeszycie?

— No właśnie, nie zapisał. Ale

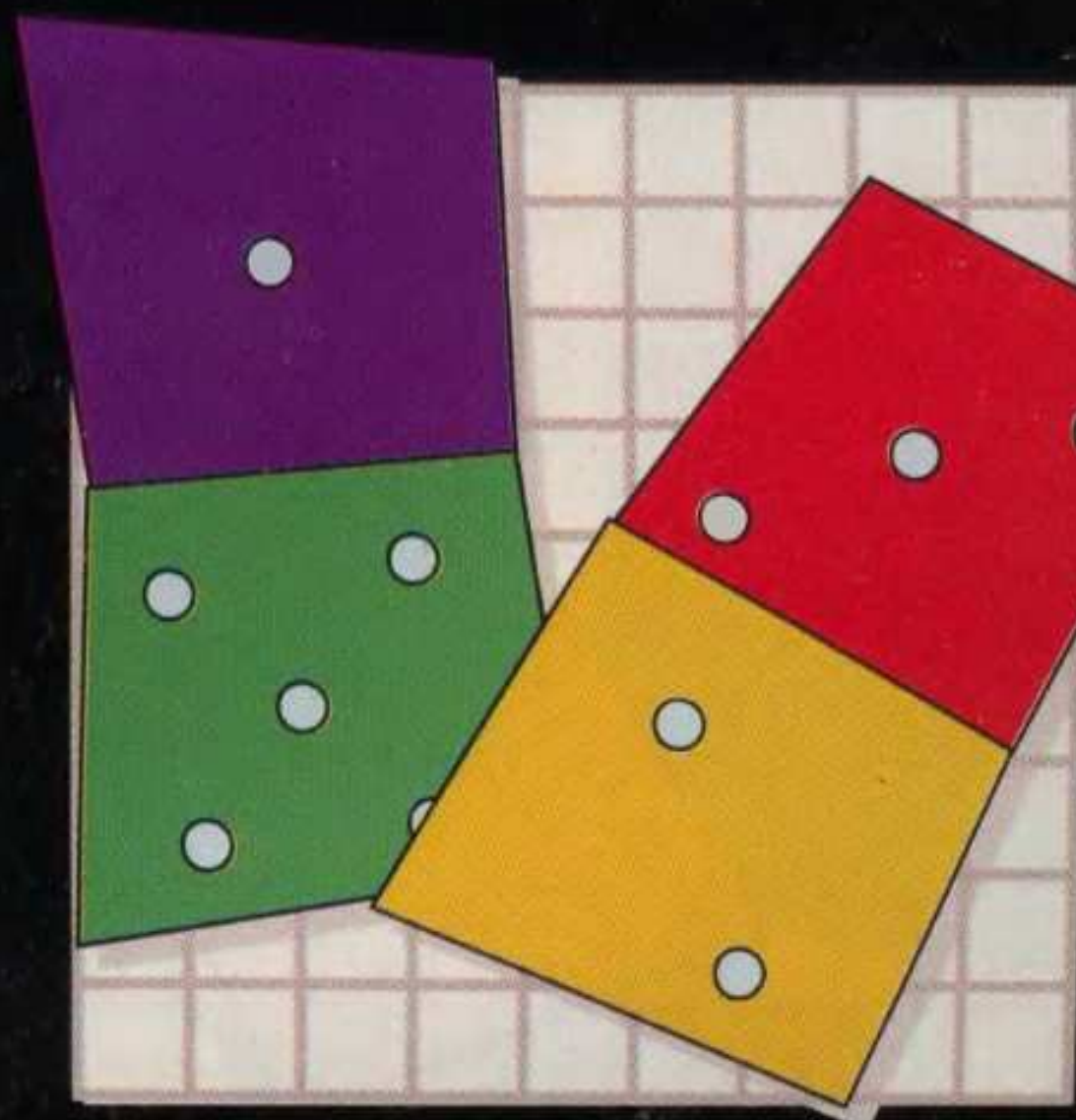


wyjaśnił, że przepis na miksturę znajduje się w tajemniczym manuskrypcie, o tytule... Zaraz, zaraz sobie przypomnę. Już wiem, księga ta nosiła tytuł "Gam E Manu Al", czyli w naszym języku: "Ins Trukc Ja Dog Ry". Z radością stwierdziłem, że jestem jej posiadaczem. Podałem skład mikstur, lecz doktor powiedział, że brakuje mu jeszcze tej cuchnącej cieczy, z bajorka przy wejściu do jaskiń. Poprosiłem go o buteleczki i wróciłem tam.

— Ale to wszystko ciekawe!

— Tak, tak, drogie dzieci. To jest dopiero początek moich przygód. Zanim doszło do osta-





tecznej rozgrywki z ciemnymi siłami — spotkałem Rusalkę. Następnie pomogłem sklepi-karce pogodzić się z jej mę-żem oraz odnalazłem dawno zaginioną żonę pewnego staruszka. Ciemną nocą w zajęz-dzie spotkałem domowego duszka Domovoia, a w dzień w lesie — stworka uwielbiają-



cego wszystkim zadawać za-gadki.

- A gdzie spałeś, Dziadku?
- Różnie to bywało. Czasami prawie wcale nie spałem. Bez-piecznym miejscem na odpo-czynek był zajazd, jednakże późną nocą był on zamknięty.



A najbezpieczniejszym miej-scem w całej wsi był placyk z usypanym kopcem, na które-go szczycie tkwiła laska Erany — wysłanniczki dobrych mocy.



- Co było dalej?
- Aby dojść do celu mojej wy-prawy, musiałem odnaleźć 5 rytuałów. Były one ukryte w różnych miejscach. Dlatego pamiętajcie, każdą okolicę na-leży dokładnie przeszukiwać, żeby nie ominąć jakiejś sprytnej kryjówki.
- A do czego były potrzebne te rytuały?
- Ich odprawienie wzywało Władcę Ciemności.
- Ale po co go wzywać? Mama nam ciągle powtarza, że nie wolno nawet po cichutku żar-



- tować ze Złego, a ty Dziadku...
- Chyba niewiele z tego rozu-miecie. Trudno, powiem Wam najpierw o tym, co robi-łem przed ostateczną roz-grywką ze złymi siłami.



Dopomogłem gnomowi odna-leźć poczucie humoru, które do-stałem od Baby Yagi (w postaci lizaka). Z wdzięczności przekazał mi on dowcip, który miał wielką



moc — potrafił każdego rozśmie-szyć do łez.

Następnie uratowałem od śmierci i oczyściłem z zarzutów pewnego Cygana, przez co uzy-skałem jego dozgonną wdzięcz-ność.

Odnalazłem także zagubioną córkę gospodarza zajazdu, w którym mieszkałem.

Powoli zbliżamy się do końca mojej historii. Nie pamiętam, czy to był trzeci, czy czwarty tydzień od czasu jak znalazłem się w ta-



jemniczych jaskiniach. Nieważne. W każdym razie, podczas nocne-go myszkowania po lesie zosta-łem wzięty w niewolę przez Ad Avisę. Niebezpieczny to był dla



mnie moment, Ad Avis nienawi-dził mnie za to, że kiedyś go po-konałem.

Następnego dnia udało mi się jednak uwolnić z łańcuchów i mogłem zwiedzić cały zamek. W jednej z komnat stała trumna. Zająrzałem do niej i zgadnijcie co ujrzałem?

- Smoka? Wiedźmę? Potwora? Złego ducha?
- Znowu się mylicie. Ujrzałem Katrinę. Okazało się, że była ona wampirem. Delikatnie ją obudziłem. Bardzo się zdener-wowała, że ją tam znalazłem. Jednak przekonałem ją, że nie mam złych zamiarów.

Razem z Katriną i Ad Avisem udaliśmy się do jaskiń. Katrina otworzyła wejście do nich za pomocą rytuału ust. Tam zabiłem potwora i w każdej z jaskiń wy-kończyłem odpowiedni rytuał. Na-stępnie udałem się do głównego ołtarza i wszedłem tam po linie. Czekali już na mnie moi przymu-sowi towarzysze. Odprawiłem

ostatni rytuał, a oni zaczęli się kłócić między sobą. Niestety, w wyniku sprzeczki straciła życie Katrina.

Nie miałem czasu na rozmyślanie. Wyciągnąłem laskę Erany, którą dostałem za uwolnienie córki właściciela zajazdu i opowie-działem Ad Avisowi dowcip gno-ma. Ad Avis aż zakrztusił się ze śmiechu, nie mógł więc powstrzy-mać mojego magicznego ataku — zniszczyłem go czarami. Ciem-ne moce zostały powstrzymane.

I to już właściwie koniec mojej przygody. Mieszkańcy wioski podziękowali mi serdecznie. Na pewno nie zapomną tego, co dla nich zrobiłem.

- Dziadku, opowiedz coś jeszcze.
- Nie, koniec na dzisiaj! Idźcie już spać. Jak będziecie grzeczni, to może opowiem wam jutro ja-kąś inną moją przygodę...

## Powrót do rzeczywistości

Chętnych do zagrania w Qu-est for Glory 4 muszę ostrzec, że mając sprzęt słabszy od zestawu: 386DX, 4 MB RAM, VGA, 16 MB wolnego miejsca na twardym dysku — mogą sobie o tym tylko pomarzyć.

Sprzedaż tej gry w Polsce jest planowana przez firmę IPS Com-puter Group.

**Darek Bujalski**

## QUEST FOR GLORY 4

Sierra 1993  
Przygodowa  
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		90%
Grywalność		80%
Pomysł		70%
Ogółem		85%



JESTEM UZIEMIO-  
NY NA JAKIMŚ  
ASTEROIDZIE, A  
TU ZEWSZĄD  
NADLATUJĄ DZI-  
WACZNE STATKI  
KOSMICZNE I ROZWAŁAJĄ BUDYNEK ZA BUDYNKIEM!  
MAŁA FLOTA, KTÓRĄ MI PRZYSŁAŁO IMPERIUM, JUŻ OD  
DAWNA ZAŚMIECA PRZESTRZEŃ KOSMICZNĄ WRAKAMI  
KADŁUBÓW, A TYMCZASEM ROBOLE NADAL STRAJKUJĄ  
W MOJEJ FABRYCZCE KOSMOLOTÓW BOJOWYCH...

# GRYZIENIE KAMIENI

W co ja się wpakowałem?!  
Dałem się skusić hasłom re-  
klamowym. "Tetracorp —  
największa korporacja w  
Imperium! Tetracorp — nu-  
mer jeden w przemyśle gór-  
niczym! Jeśli marzysz o wiel-  
kiej przygodzie i dużych pie-  
niądzach za emocjonującą  
pracę — zadzwoń już dziś!"

Teraz siedzę na tym za-  
sranym asteroidzie i próbu-  
ję przeżyć kolejny rok —  
buduję, wydobywam cenne  
kopaliny, produkuję nie-  
zbędne urządzenia... Służba  
zdrowia leży, panoszy się  
złodziejstwo, a gdy wróg  
choć na chwilę zaprzestaje  
ataków rakietowych, to  
wpada z wizytą deszcz me-  
teorytów i znowu pół mia-  
sta idzie z dymem. Niech to  
diabli!

Tak, w bardzo dużym  
skrótce, można oddać atmo-  
sferę gry K-240, najnowsze-  
go produktu firmy Gremlin.  
Nawiązuje on do gry Uto-  
pia (przeboju z 1991 r.),  
opisanej w nr. 6/94 Gam-  
blera.

## ZASADY GRY

Naszym zadaniem jest  
wybudowanie miasta na  
asteroidzie, w gwiazdnym  
systemie K-240. Mieszkań-  
com należy zapewnić żyw-  
ność, wodę, powietrze i  
energię elektryczną, a także  
ochronę



policji i opiekę medyczną.

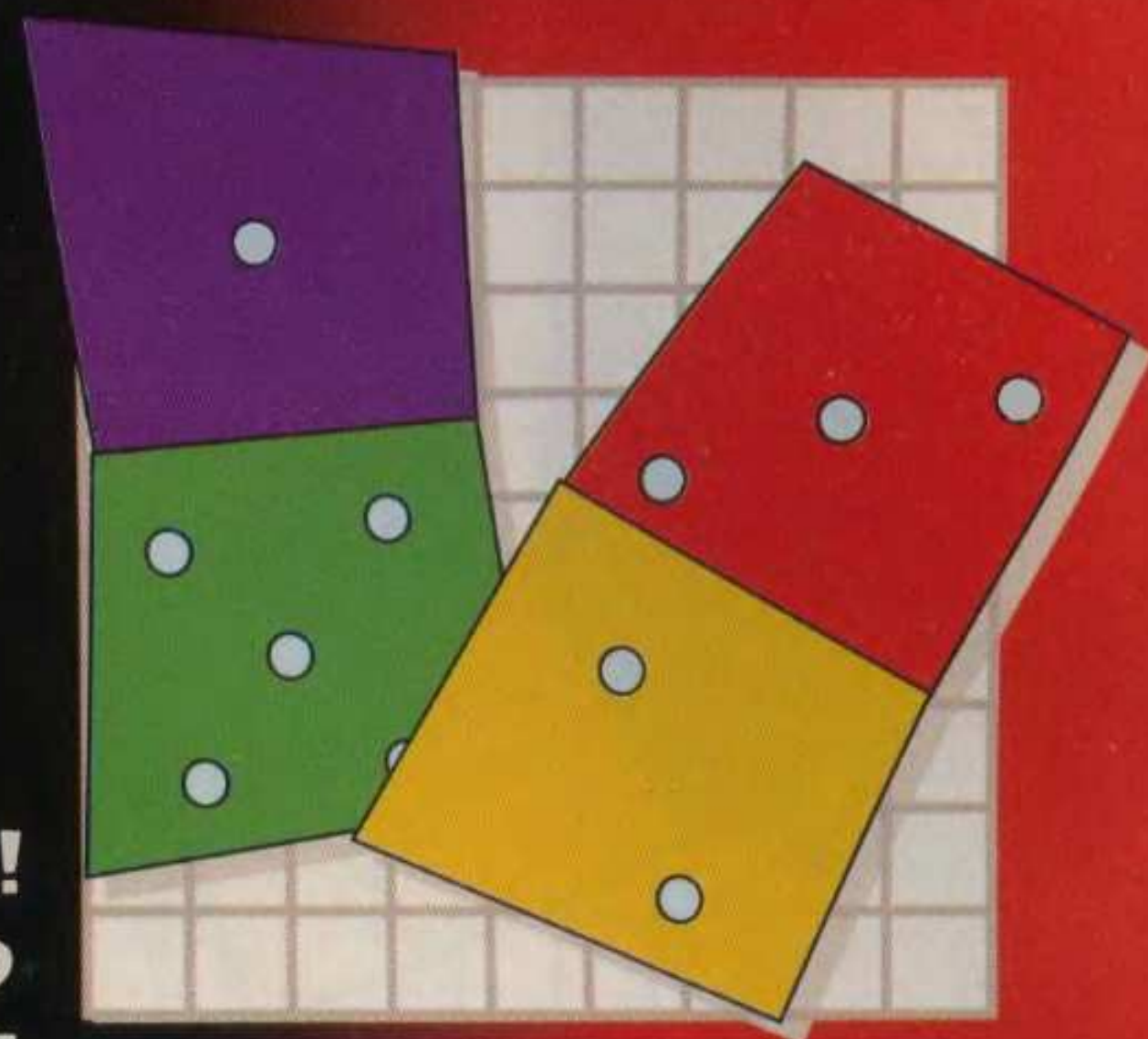
Dopiero po zaspokojeniu  
podstawowych potrzeb ko-  
lonistów można przystąpić  
do pozbycia się kosmiczne-  
go przeciwnika — jednego  
z sześciu wrogów, z jakimi  
możemy się zmierzyć w mi-  
sjach o różnym stopniu trud-  
ności. W obronie możemy  
stosować różnoraki oręż,  
pola ochronne i opancerze-  
nia budynków. Na środki  
ofensywne składają się flo-  
ty statków wojennych i ra-  
kiety dalekiego zasięgu.  
Oczywiście wróg nie pozo-  
staje nam dłużny, najczę-  
ściej on pierwszy rozpoczy-  
na naloty na nasze pozycje.

Swoją działalność opiera-  
my na pieniądzach i górnic-  
twie. Szmal z naszej kasy  
(malutkiej na początku gry)  
rozdzielamy na: budowę  
miasta, konstrukcję statków

kosmicznych, działalność  
szpiegowską oraz rozbudo-  
wę arsenału rakietowego.  
Pozostałą gotówkę możemy  
przeznaczyć na zakup róż-  
nych wynalazków w specjał-  
nym imperialnym sklepie o  
nazwie SCITEK. Zakupy są  
istotnym elementem gry,  
niezbędnym do pokonania  
przeciwnika. Budowa miasta  
polega na stawianiu budyn-  
ków w wyznaczonym na  
asteroidzie miejscu. Część  
budynków można dokupić  
we wspomnianym sklepie  
SCITEK.

Konstruowanie statków  
kosmicznych zależy głównie  
od górnictwa. Postawione  
przez nas kopalnie wydoby-  
wają rudy metali, które są  
surowcem do budowy stat-  
ków.

Działalność szpiegowska  
polega na konstrukcji sate-



litów szpiegowskich (ruda i  
pieniądze), które następnie  
wysyłamy na asteroidy ryw-  
la.

Budowa rakiet jest najbar-  
dziej "forsownym" (od forsy)  
elementem gry, oprócz go-  
tówki pożera również duże  
ilości rud metali. Zainwesto-  
wana forsa nie pójdzie jed-  
nak na marne — to właśnie  
rakiety posiadają największą  
siłę bojową, zdolną do zni-  
szczenia miast wroga (a o to  
przecież chodzi). Pieniądze,  
pieniądze, ale skąd je wziąć?!  
Część gotówki napływa z po-  
datków. Codziennie (1 dzień  
w grze to ok. 2 s realnego  
czasu) każdy mieszkaniec  
naszych kolonii wpłaca okre-  
śloną sumę na nasze konto.

Innym sposobem zdoby-  
cia gotówki jest handel ru-  
dami. Co jakiś czas odwie-  
dza nas statek transporto-  
wy Imperium, abyśmy za  
określoną cenę mogli sprze-  
dać niektóre z wydobytych  
przez nas minerałów.

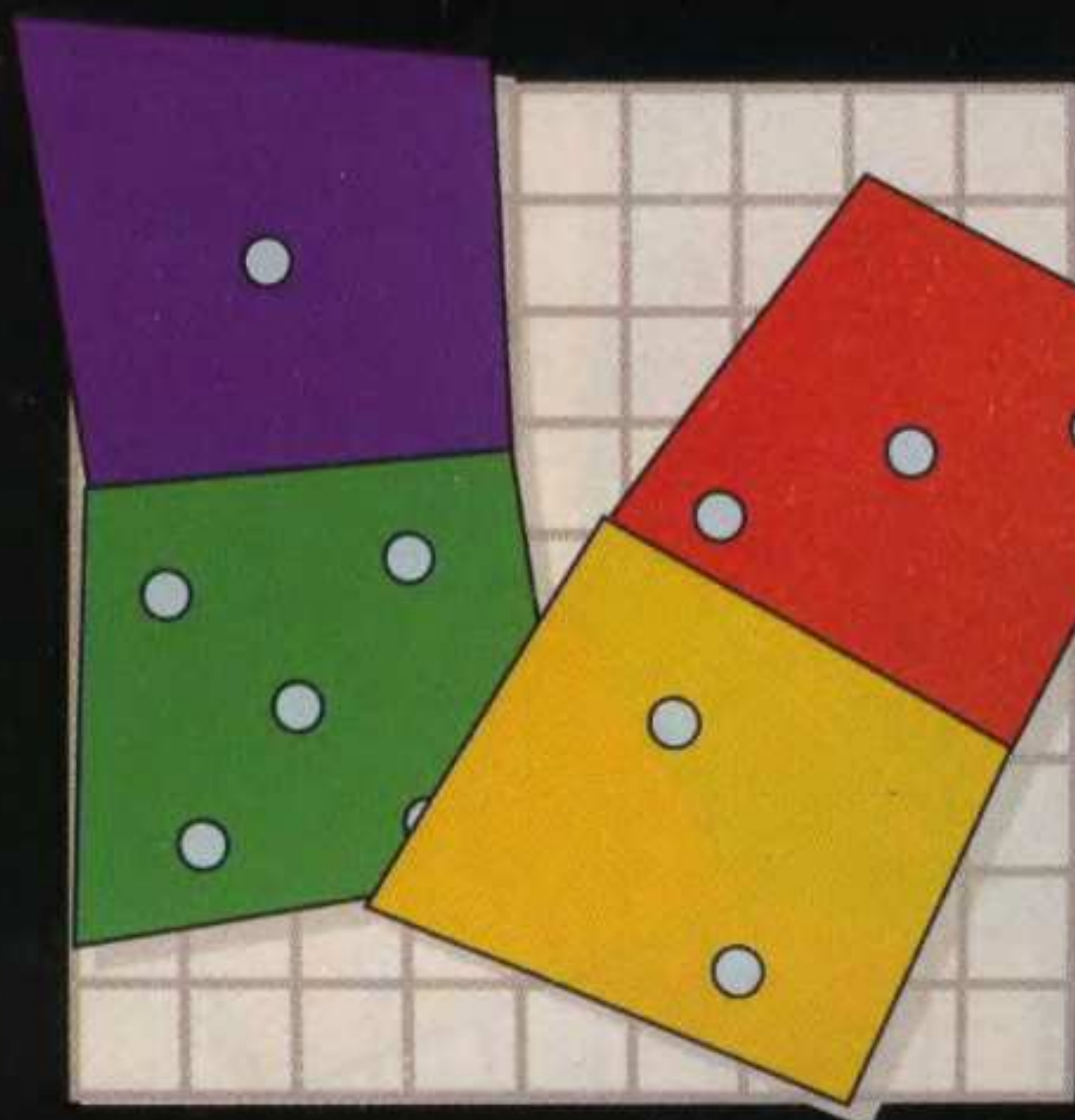
Ostatnia forma dochodów  
to tzw. szmal bonusowy,  
otrzymywany w wypadku  
odkrycia nowych asteroidów  
lub zniszczenia asteroidu  
wroga.

Szczęśliwy posiadacz nie-  
wielkiej fortuny i dużego  
zasobu pokładów rud meta-  
li może przystąpić do krwa-  
wego proceduru eliminacji  
wrogów z sektora K-240.

## OBSŁUGA GRY







Jest równie prosta jak jej zasady, całością zarządzamy na dwóch ekranach. Pierwszy daje obraz powierzchni asteroidu, a drugi — mapę obszaru przestrzeni kosmicznej, w jakiej umieszczony został nasz asteroid.

Funkcje gry zostały ukryte pod postaciami ikon, objaśnimy zatem działanie większości z nich (patrz ramki z odpowiednimi rysunkami).

Uwaga! Liczbami oznaczono kolejne ikony (rzędami) z panelu głównego, zaś literami — ikony z paneli pobocznych (podpaneli).

## STATKI

Statki kosmiczne różnią się nie tylko wyglądem, ale także specjalizacją. Wszystkie posiadają dwie najważniejsze wspólne cechy: wielkość standardowego pola siłowego chroniącego statek przed zniszczeniem oraz liczba tzw. Hard Points (będziemy używać nazwy "punkty broni"), czyli miejsc na kadłubie statku, w których można zamontować broń różnego rodzaju oraz inne urządzenia, w tym dodatkowe pola siłowe. Oto pełna lista statków, jakie mogą wchodzić w skład naszej floty. Budowa trzech pierwszych odbywa się w Construction Yard, cztery następne konstruowane są jedynie w stacji kosmicznej. Dwa statki: Terminator i Fleet BattleShip można zbudować tylko po zakupieniu w SCITEK ich planów konstrukcyjnych.

**ASSAULT FIGHTER** — mały

okręt wojenny o słabym opancerzeniu (20), tylko 1 punkt broni. Mało przydatny w walce, jego jedyną zaletą jest niski koszt budowy.

**SCOUTSHIP** — specjalistyczny statek spełniający wiele pożytecznych funkcji:

— badanie sektora przestrzeni w poszukiwaniu asteroidów;

— pobieranie próbek powierzchni danego asteroidu w celu analizy składu mineralnego;

— przeprowadzanie misji szpiegowskich na terenie miast wroga. Statek za słaby do walki.

**COMBAT EAGLE** — najlepszy wśród małych jednostek bojowych. Posiada 2 punkty broni i pole — 30.

**DESTRUCTOR** — najmniejszy z dużych okrętów wojennych. Jego standardowe opancerzenie (40 jednostek) i 3 punkty broni, połączone z dużą zwrotnością i szybkością, czynią z niego dobry myśliwiec kosmiczny. Koszt jego budowy nie jest wysoki, a materiały konstrukcyjne należą do ogólnie dostępnych (Selenium i Crystalite).

**TERMINATOR** — okręt w pełni zasługujący na swoje miano. Pole o wielkości 50 i 4 punkty broni czynią go mocnym punktem floty. Jego wadą jest mała zwrotność, a do jego budowy używa się dość rzadko występującego Dragonium.

**FLEET BATTLESHIP** — największy okręt wojenny i również najmocniejszy. Aż 6 punktów broni i pole 70 — to daje mu ogromną przewagę na polu walki. Jego budowa jest jednak dość kosztowna (zużywa m.in. 6 Dragonium) i trwa bardzo długo (aż 114 dni).

**TRANSPORTER** — jest to statek, którym docierasz do sektora K-240. Służy on do zakładania no-

wych miast na asteroidach, można nim również przewozić pomiędzy asteroidami wydobyte minerały (stąd jego nazwa). Małe zdolności bojowe — 40 jednostek pola i 2 punkty broni.

**ORBITAL SPACE DOCK** — stacja kosmiczna zbudowana na orbicie asteroidu — pozostaje tam na stałe, bez możliwości przemieszczania się w przestrzeni kosmicznej. Jej konstrukcja jest bardzo kosztowna, zarówno pod względem finansowym (200 tys. kredytów) jak i materiałowym (10 Bytanium i 20 Dragonium). Posiada opancerzenie 120 i 4 punkty broni, w które zalecam wstawić kolejne generatory pól ochronnych, względnie jedno działo.

## UZBROJENIE

Broń, w jaką możemy wyposażać nasze statki, można podzielić na kilka typów:

1) Działa wszelkiego rodzaju, począwszy od laserowych, poprzez działa jonowe (niszczą miasta) i fotonowe, aż do najlepszego — Plasma Cannon — w tę broń uzbrojone są floty myśliwców kosmicznych.

2) Dodatkowe pola siłowe (5 rodzajów, od +10 do +50 jednostek).

3) Specjalna broń do niszczenia miast wroga:

— **VORTEX MINE** — odpowiednik rakiety typu Vortex, czyli tworzącej wir elektryczny niszczący budynki wroga.

— **NAPALM ORB** — odpowiednik rakiety typu Napalm.

— **CHAOS BOMB** — broń przeciw miastom, najgroźniejsza z tych, w ja-

kie można wyposażać nasze statki. Obszar i moc działania odpowiadają rakiecie typu Hellfire.

— **DISRUPTOR** — rozrywa trafione budynki przeciwnika.

4) Urządzenia dodatkowe:

— **DEFLECTOR** — wytwarza specjalne pole wokół kadłuba statku, odbijające większość strzałów przeciwnika.

— **WARP GENERATOR** — generator pola siłowego, całkowicie uodporniającego statek na atak wroga. Pole ma jedną podstawową wadę: wytwarzana osłona włącza się i wyłącza w regularnych odstępach czasu.

— **STATIC INDUCER** — specjalne działo strzelające ładunkami elektrycznymi.

## RAKIETY

Rakiety są najsilniejszą bronią, za pomocą której możemy pokonać przeciwnika. Mają olbrzymią moc rażenia — czasami są zdolne do błyskawicznego rozpłynięcia asteroidu wroga, czego nie dokonałaby flota okrętów. Posiadają jednak kilka zasadniczych wad. Po pierwsze, koszt ich budowy jest najczęściej bardzo wysoki, co wyklucza ich używanie we wczesnych fazach gry. Po drugie, celność ракет ściśle zależy od odległości do celu. Poza tym, przeciwnik najczęściej posiada bardzo dobre systemy przeciwrakietowe. Jednak bez tej broni walka z rywalem mogłaby się ciągnąć w nieskończoność, o ile w ogóle dałoby się ją wygrać.

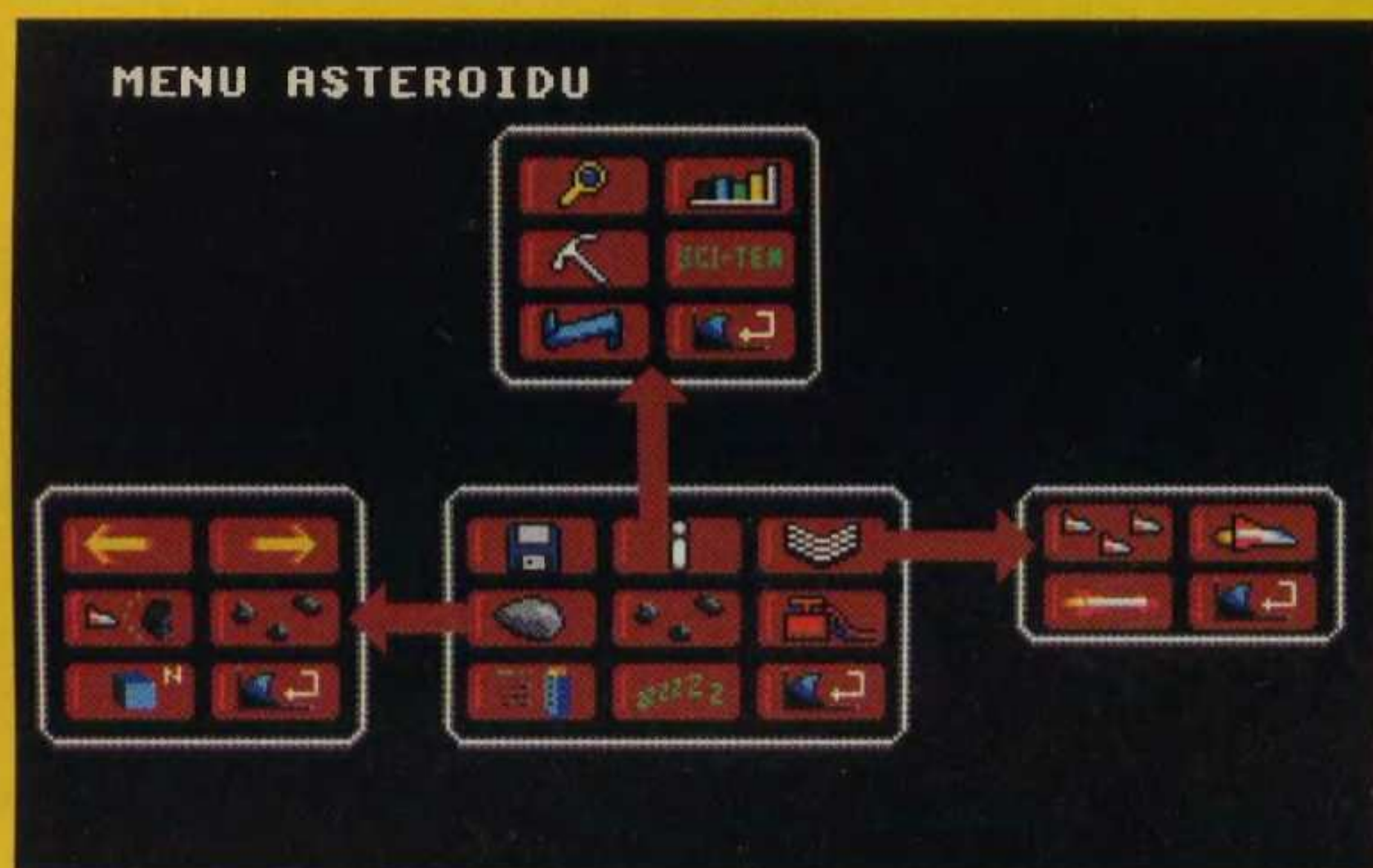
— **EXPLOSIVE** — najprostsza rakietą dająca poje-



COLONY SUMMARY				
KATOWICE				
POPULATION	700	(MAX	700)	
SURPLUS	612			
RADIATION	0%			
RESOURCE	PROD	USAGE	SURPLUS	
POWER	544	176	50	
WATER	1000	700	6000	
FOOD	800	700	1600	
WATER	1000	700	1600	
SECURITY	ASTEROID	SECURE		
FLEETS	(5)			



## MENU ASTEROIDU



- 1 — Przejście do menu głównego.
- 2 — Menu informacyjne:
  - A — informacje satelitów szpiegowskich,
  - B — rozpiska budżetu,
  - C — informacje o złożach surowców,
  - D — sklep z wynalazkami,
  - E — informacje o naszych wynalazkach.
- 3 — Menu wojenne:
  - A — przejście do panelu flot,
  - B — wskazanie pojedynczego pojazdu,
  - C — przejście do panelu rakiet.
- 4 — Menu widokowe:
  - A, B — obroty w lewo, prawo,
  - C — widok orbity asteroidu,
  - D — do mapy układu,
  - E — rozmieszczenie budynków.
- 5 — Przejście do mapy układu.
- 6 — Niszczenie.
- 7 — Wybór budynków.
- 8 — Pauza.

dynczy wybuch (1 Selenium).

— **AREA EXPLOSIVE** — bardziej skuteczna (2 Barium).

— **NAPALM** — zawiera palną substancję (1 Quazinc).

— **HELLFIRE** — j.w., ale o



większym polu rażenia. Do stosowania w gęstych skupiskach budynków (3 Quazinc).

— **NUCLEAR** — wybuch szalejącego ognia na całym asteroidzie. Niszczy rów-

niez orbitujące wokół niego statki (5 Asteros) — **SCITEK**.

— **SCATTER** — rakietą siejącą pojedynczymi wybuchami po całym asteroidzie (3 Selenium).

— **VIRUS** — zakaża cały asteroid, niszcząc wszystko, z czym się zetknie (1 Traxium) — **SCITEK**.

— **MEGA** — rakietą o potwornej mocy. Po osiągnięciu celu rozwała asteroid na kawałki. Stosować z największą ostrożnością (1 Nexos) — **SCITEK**.

— **STASIS** — "zamraża" cały asteroid, łącznie z orbitującymi wokół statkami, na pewien czas (2 Korelium) — **SCITEK**.

— **VORTEX** — wytwarza wir elektryczny, który prze-

mieszczając się demoluje (a czasem całkowicie niszczy) wszystko, przez co przejdzie (3 Crystalite).

— **ANTI-VIRUS** — rakietą powstrzymującą rozprzestrzenianie się zarazy z rakiet wirusowej (4 Barium) — **SCITEK**.

### SCITEK

Jak już wiadomo, **SCITEK** to coś w rodzaju sklepu należącego do Korporacji i Imperium, w którym można (za odpowiednią cenę) nabyć różnorakie wynalazki. Większość wynalazków stanowią nowe budowle, nowe rodzaje broni, nowoczesne statki i rakiet, lecz część "zakupów" polega jedynie na ulepszaniu przyszłych lub istniejących już systemów, budowli i procesów technologicznych. Należą do nich:

— **2ND GENERATION MINES** — podwaja wydajność kopalni typu MINE;

— **2ND GENERATION DEEP BORE MINE** — j.w., ale kopalni eksploatujących cenniejsze rudy;

— **ASTEROID TRACKER** — urządzenie analizujące tor i prędkość przemieszczania się danego asteroidu;

— **BUILDING ARMOUR** — wzmacnia konstrukcję budynków;

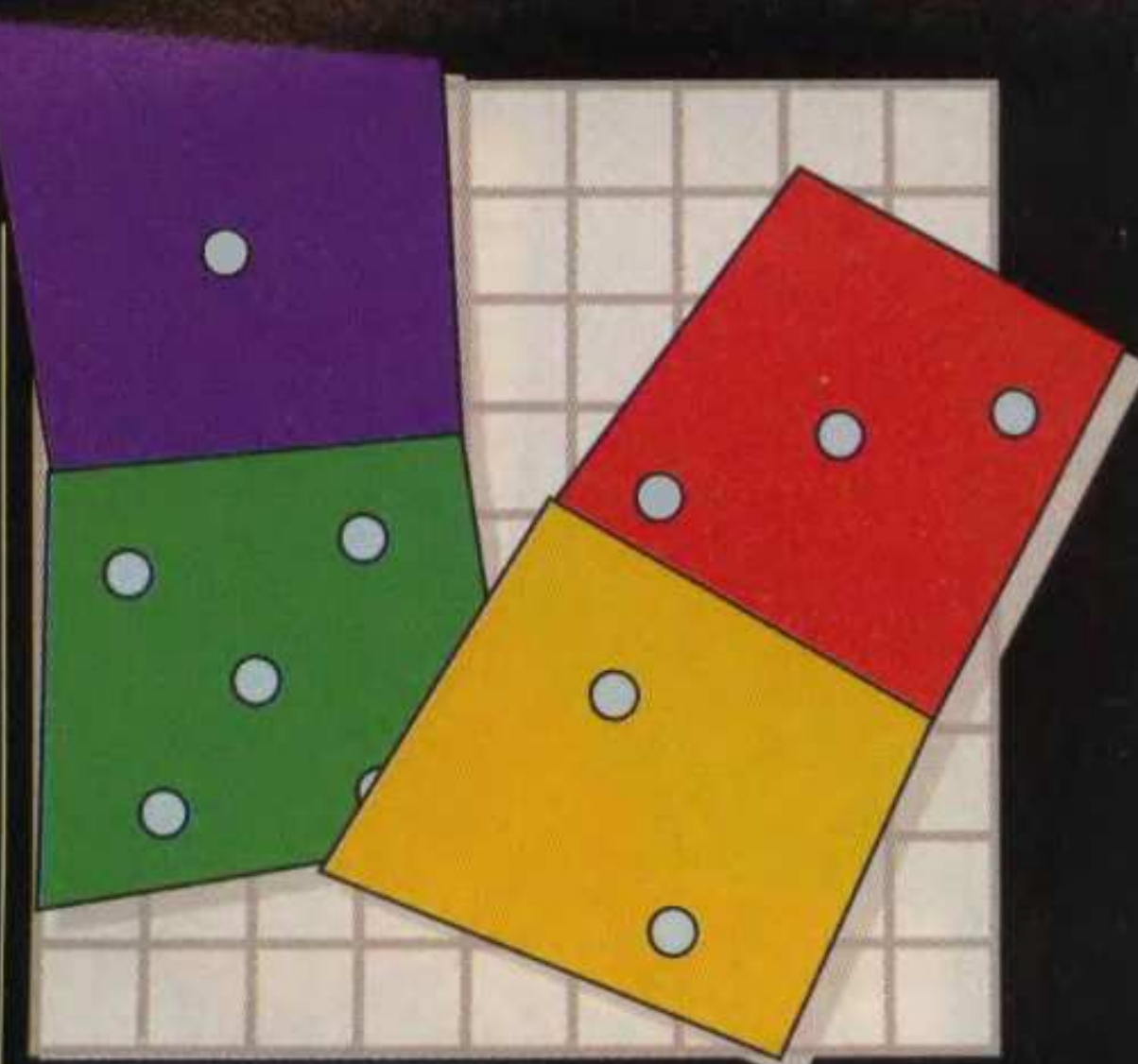
— **CONSTRUCTION DROIDS** — podwaja liczbę aktualnie produkowanych statków;

— **HI-ENERGY POWER STORES** — podwaja pojemność akumulatorów;

— **IMPROVED SENSORS** — uwalnia nas od konieczności budowania SENSOR ARRAY, na każdym asteroidzie automatycznie po jego zajęciu zostaje zamontowany radar;

— **MISSILE BAY EXTENSION** — podwaja pojemność silosów;

— **MISSILE GUIDANCE SYSTEM** — urządzenie automatycznie mierzące dystans lotu rakiet oraz



zwiększające ich skuteczność trafienia w cel;

— **POWER AMPLIFIER** — podwaja wydajność wszystkich typów elektrowni słonecznych;

— **TURRER OPTIMISER** — podwaja moc rażenia wszystkich typów dział.

### SCENARIUSZE

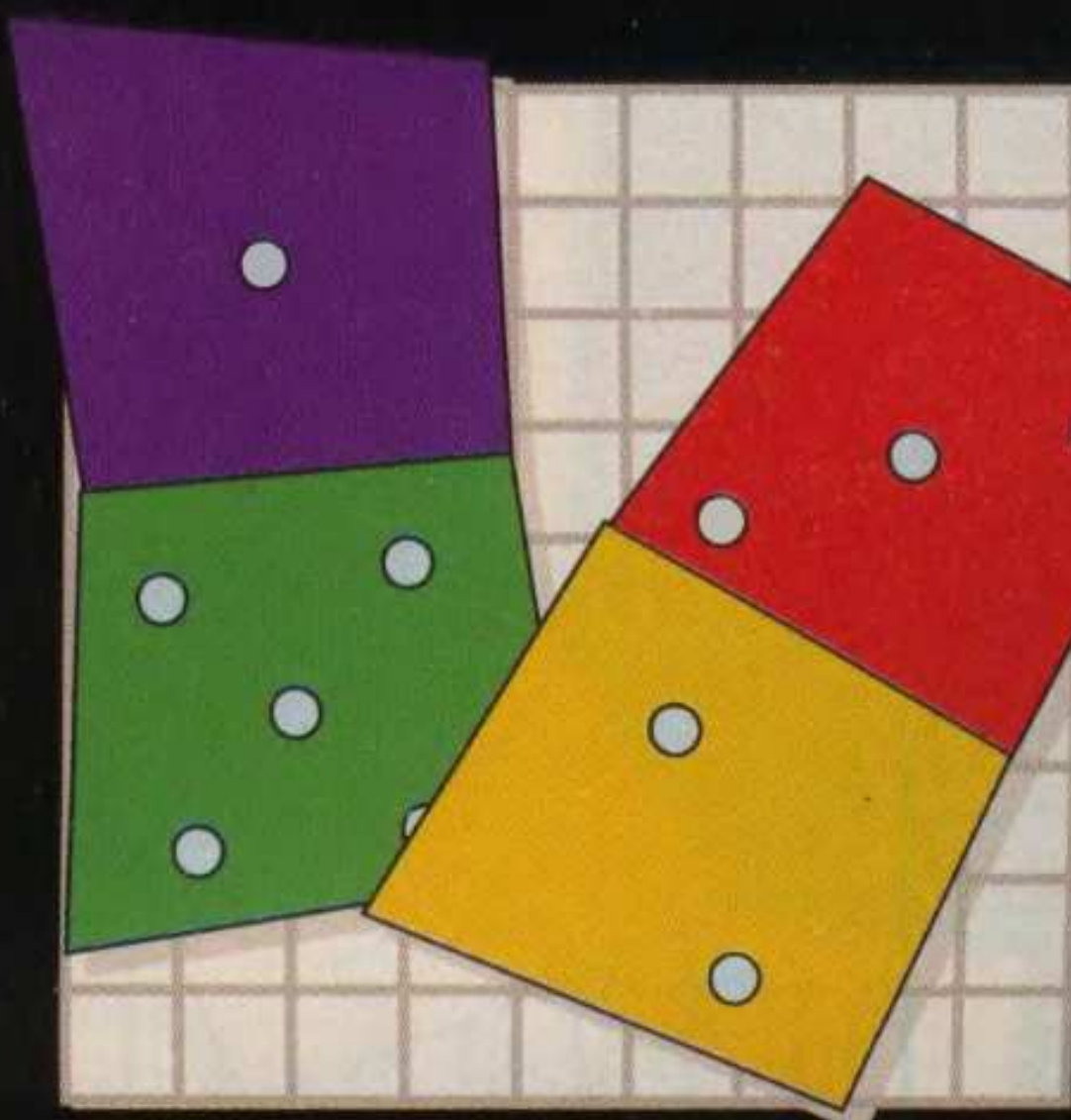
#### Misja 1

Przeciwnikiem jest rasa **KLL-KP-QUA** z planety **Tau Ceti III**. Są to insektoidalne stwory, gromadzące się w inteligentne roje. Odznaczają się dość dużą agresywnością, atakują już we wczesnych fazach gry. Są to głównie ataki rakietowe i stanowią duże zagrożenie dla naszych miast (używają rakiet typu **Napalm**, **Hellfire**, a czasami **Virus**). Ich floty składają się z bardzo prymitywnie wyposażonych statków i pełnią rolę strażników miast — nie są angażowane w naloty na nasze pozycje. Również ich własne asteroidy nie posiadają dobrej obrony. Poziom trudności: **EASY**.

#### Misja 2

Rasa **Lak'Maj'Traal** ("zjadacze rud") z planety **M53** w galaktyce **Sagittarius** jest naszym przeciwnikiem w tej misji. Nie jest to wróg bardzo agresywny, rzadko atakuje. Za to w dość szybkim tempie zajmuje poszczególne asteroidy, obdzierając je z minerałów i rud. Posiada niezłą obronę, dobre rakiet, jednak ich statki nie powinny stanowić zagrożenia dla naszych. Poziom trudności: **EASY**.





### Misja 3

Walczymy tutaj z Cesarstwem Tylaran (stolica — planeta Deneb Mira III). Słabo rozwinięta cywilizacja, posiadająca jedynie podstawy technologii lotów kosmicznych, które jednak pozwoliły im dotrzeć do sektora K-240. Nasi przeciwnicy przemieszczają się po układzie statkami kolonizacyjnymi — floty zajmują kolejne asteroidy, broniąc ich przed naszymi atakami. Flotę statków mają dobrze wyposażoną, zarówno w broń defensywną (Warp Generator), jak i ofensywną (Napalm i Vortex). Przemysł rakietowy stoi u nich na średnim poziomie, za to posiadają ciekawe urządzenie, które zamontowane na asteroidzie teleportuje go w losowo wybrany sektor układu! Dlatego trudno skutecznie zaatakować ich miasta. Tylarani nie powinni być trudnym rywalem — nie atakują w ogóle naszych miast, chyba że w odwecie

za nasze naloty. Poziom trudności: MEDIUM.

### Misja 4

Naszym wrogiem są przedstawiciele rasy Ax-Zilanth's z planety Beta Hybrae IV. Pojawili się w sektorze K-240 niedawno, lecz bardzo szybko starają się zająć wszystkie dostępne asteroidy. Odznaczają się dużym sprytem i są bardzo agresywni. Ich nalotów należy się spodziewać bardzo wcześnie, a floty mają liczne i dobrze uzbrojone (Vortex Mine, Static Inducer). Mimo że nie używają rakiet, ich ataki wyrządzają duże szkody, ponieważ sprzęt obronny nie stanowi pierwotnego wyposażenia naszej kolonii. Ale to nie naloty tego wroga stanowią największe niebezpieczeństwo. Ax-Zilanth's posiadają Asteroid Engines i natychmiast po wykryciu naszej obecności zajmują sąsiednie asteroidy. Następnie ruszają w naszą stronę, aby doprowadzić do zderzenia obu asteroidów! Zatrzymanie takiego ataku jest prawie niemożliwe, chyba że natychmiast zaatakujemy zbliżające się miasta — kamikaze. Nie jest to łatwe zadanie. Wróg posiada specjalne systemy przeciwrakietowe, które zakłócają lot naszych pocisków — niekiedy nawet do punktu ich wystrzelenia! Nasza flota kosmiczna ma również duże trudności z przeprowadzeniem skutecznego ataku na pozycje przeciwnika — są one chronione przez działa, pola siłowe i całe mnóstwo wrogich statków. Wróg produkuje okręty kosmiczne z błyskawicznie wydobywanych rud, więc nie należy dopuszczać przeciwnika do nawet krótkiego pobytu na ważnych dla nas asteroidach. Poziom trudności: MEDIUM (moim zdaniem HARD).

### Misja 5

Przeciwnikiem jest Konfederacja Rigellianów z syste-



### Spotykamy Obcych

mu Rigel. Starożytna, wysoko rozwinięta cywilizacja, która odrzuciła wszelkie propozycje pokojowych negocjacji. Wrogowie bardzo agresywni i mściwi, zaopatrzeni w sprzęt wojenny wysokiej klasy. Stosują bardzo niebezpieczną i skuteczną taktykę walki. Ich statki nie nadlatują w zwartych szykach, lecz zniemacka teleportują się do wybranego miasta i ostrzeliwują budynki z broni laserowej. Przemysł rakietowy stoi u nich na najwyższym poziomie. Od prostych głowic typu Explosive, do zabójczej broni typu Virus, czy nawet Mega (rozwała asteroid na kawałki). Posiadają również wiele typów broni nie znanych naszym naukowcom, np. rakietę obniżającą na jakiś czas wydajność wszystkich naszych elektrowni (o 50%), głowice biologiczne, radiacyjne, czy sejsmiczne (osłabiające strukturę asteroidu). Mają bardzo dobrą obronę, wyposażoną w bardzo czułe sensory szpiegowskie. Ich obrona przeciwlotnicza i przeciwrakietowa zmusza nas do wysyłania dużej liczby rakiet, co od razu spotyka się z zabójczą odpowiedzią z ich strony. Poziom trudności: HARD.

### Misja 6

Najtrudniejszy przeciwnik — Swixaranie z Jądra Galaktyki. Sektor K-240 stał się dla nich miejscem poszukiwań nowych światów do rabunkowej eksploatacji. Dysponują wysoko rozwinię-

tymi technologiami wojen gwiazdnych, opartych na przemyśle rakietowym i flotach organicznych. Swixaranie są samowystarczalni. Surowców mineralnych używają jedynie do produkcji części głowic — statki są hodowane przez specjalne organizmy, znajdujące się na ich głównych asteroidach. Uzbrojenie "żywych" flot jest co najmniej równe naszemu, a nawet je przewyższa. Całe szczęście, że nie atakują zniemacka. Ich statki można wykryć na radarze, a liczba statków nie jest duża. Jednak Swixaranie tworzą tzw. floty — widma, które oszukują nasze radary. Główną bronią wroga są rusznice biologiczne, siejące śmierć w naszych miastach. Swixaranie nie stosują jednak rakiet w celach czysto ofensywnych — atakują nimi tylko w odwecie za nasze ataki. Obrona ich asteroidów jest najwyższej klasy — stolica chroniona jest przez specjalne urządzenia, czyniące ją niewidzialną! Urządzenia te umieszczone zostały na pozostałych asteroidach, aby więc odszukać główną siedzibę wroga, należy niszczyć po kolei wszystkie miasta Swixarian. Poziom trudności: HARD.

### TAKTYKA GRY

K-240 nie należy do najłatwiejszych gier strategicznych. Przeciwnicy stawiają nam coraz wyższe wymagania, a niektóre etapy gry mogą wydawać się za trudne nawet dla średniozaawansowanych strategów. Szczególnie we znaki dają się misje czwarta i piąta, które sami ukończyliśmy z wielkim trudem. Podamy więc kilka rad, które powin-

### K-240

Gremlin 1994  
Strategiczna  
Amiga

Grafika		75%
Dźwięk		70%
Grywalność		85%
Pomysł		80%
Ogółem		85%



Atakujemy ich miasto



Teraz Oni nas...



ny ułatwić pokonanie większości rywali.

### Sektor K-240

Zlokalizowanie naszego pierwszego asteroidu na krańcu mapy układu zapewni najkorzystniejszy rozwój wydarzeń — dłużej trwa wykrycie naszej pozycji przez wroga, a taka lokalizacja zapewnia dopływ "świeżych" asteroidów spoza granicy układu.

### Asteroidy

Obecność dużej liczby asteroidów w najbliższym otoczeniu daje nam duży

**skutecznie atakują**

wyбір miejsc na następne kolonie. Zwiększa to także szansę na znalezienie, na którymś z nich, złóż najbardziej dochodowych minerałów — Traxium i Nexos.

### Miasto

Preferowana jest zabudowa zwarta, lecz rozmieszczona raczej na krańcach asteroidu — wróg atakuje częściej jego środkową część.

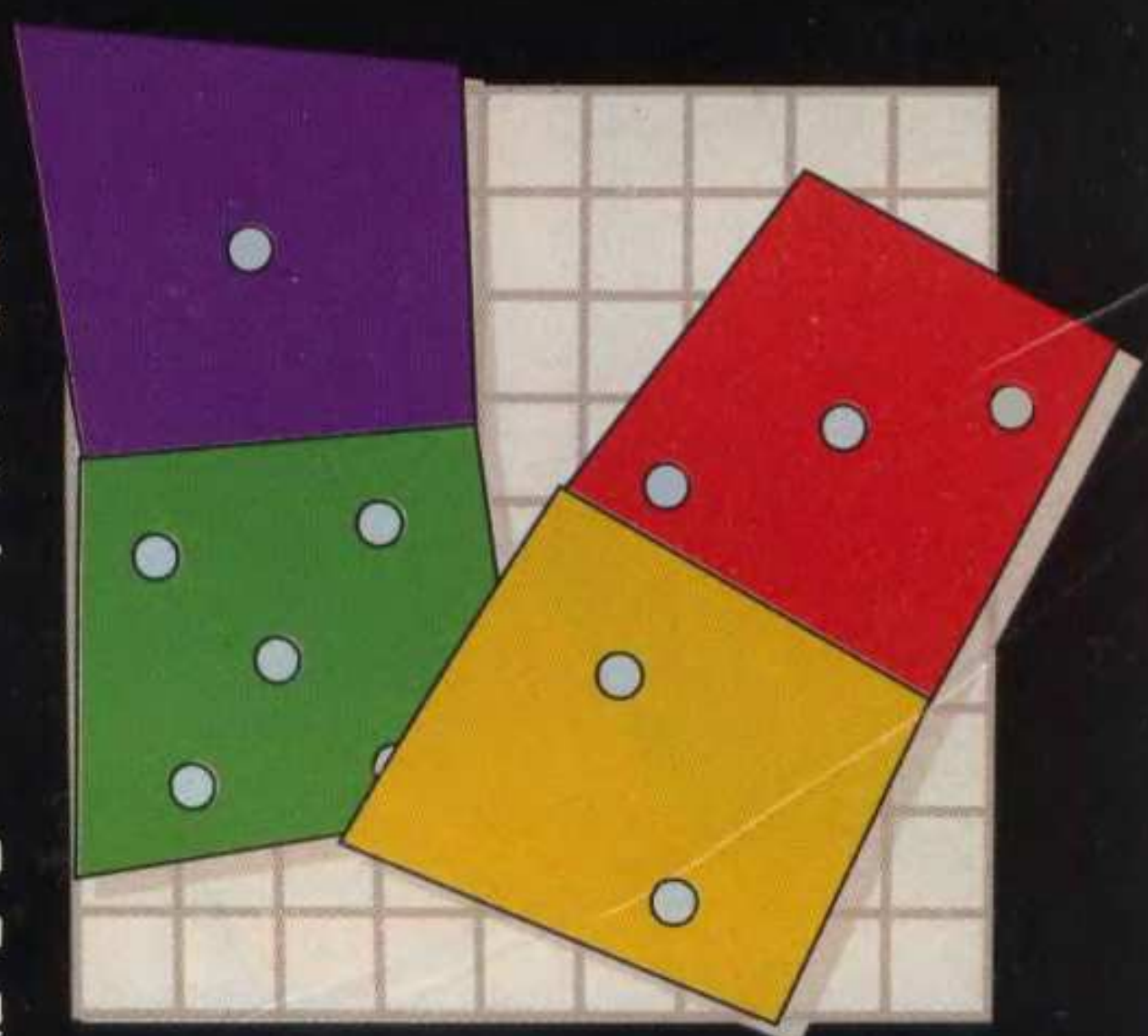
Nie należy zapomnieć o pozostawieniu miejsca w środku skupiska budynków, aby później umieścić w nim Screen Generator, wytwarzający pole ochronne.

### Pieniądze

Jedną z metod zarabiania pieniędzy jest rozbudowa miasta i zapewnienie go dużą liczbą mieszkańców — zbieramy plon z podatków. Jednak najszybszym sposobem zrobienia fortuny jest wydobywanie i sprzedawanie cennych rud. Należy jednak uważać na ich aktualne ceny, np. Traxium nie opłaca się sprzedawać po kursie niższym niż 120 tys. kredytów, a cena Nexos nie powinna spaść poniżej 400 tys. W przypadku trudniejszych przeciwników (misje 4, 5 i 6) należy zwykle połączyć obie te metody, a czasem wykorzystać jeszcze jedną. Otóż, gdy przeciwnik rozpocznie budowę swego miasta na jednym ze znanych nam asteroidów, należy natychmiast wyruszyć flotą i zbombardować jego bezbronne na razie budynki — otrzymujemy wówczas premię 100 tys. kredytów. Następnie najlepiej opuścić spustoszony asteroid i poczekać na następne próby osadnicze przeciwnika, aby zdobyć kolejne bonusy. Nie trwa to niestety w nieskończoność, w końcu wróg (komputer) zdąży się tak rozbudować, że szybkie zniszczenie jego miasta nie będzie już możliwe.

### Scitek

Bardzo ważna jest kolejność zakupu różnych wynalazków. Na początku, gdy nasze fundusze są skromne, najlepiej kupować rzeczy niezbędne dla zabezpieczenia i utrzymania miasta, a więc: Gravity Nullifier, Power Amplifier, Screen Generator, Solar Matrix i dobre działo — najlepiej od razu Photon Turrer. Nowe typy rakiet, ze względu na ich ceny, warto kupować dopie-



ro w późniejszych etapach gry.

### Floty

W przypadku agresywnego przeciwnika nieodzowne jest utworzenie kilku mocnych flot czysto myśliwskich. Budowa flot bombardujących, to zajęcie na później.

### Rakiety

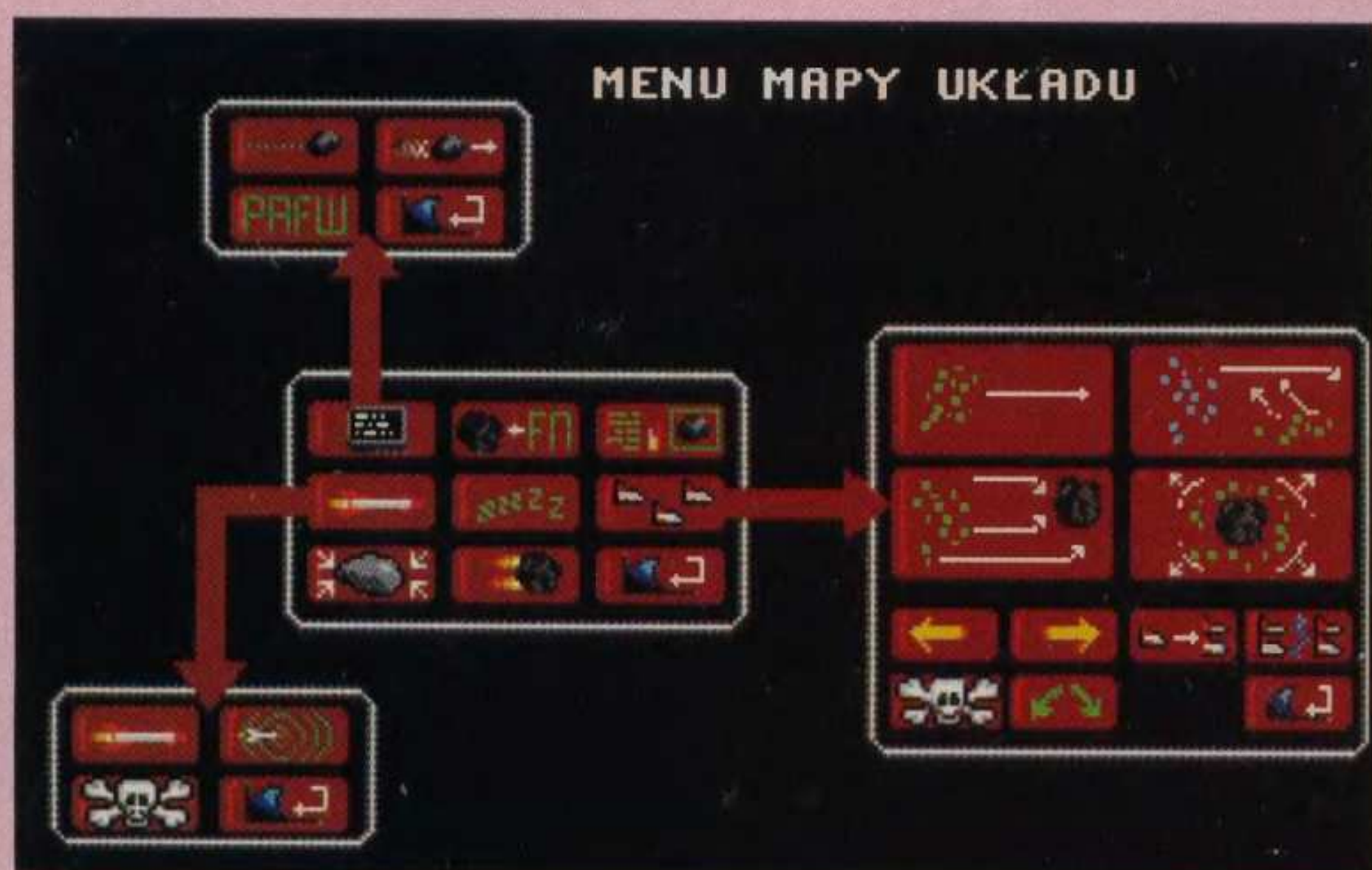
Najskuteczniejsza i najtańsza rakietą to Nuclear.

### PODPOWIEDZI

1. Jeżeli wybudowaliśmy Repair Facility możemy skorzystać z następującej możliwości: gdy umieścimy w hangarze statek wyposażony w dodatkowe pole ochronne, to wartość tego pola będzie jeszcze bardziej wzrastać, proporcjonalnie do czasu i liczby owych urządzeń reperujących. Można wtedy zbudować floty małych statków o niebotycznych wprost wielkościach pól, np. 500 (na np. 50 możliwych). Dotyczy to jednak tylko Combat Eagle, który ma 2 HardPoints — w jednym pole, w drugim broń.
2. W misji czwartej przeciwnik stosuje styl "kamikaze". My możemy go również zastosować, ponieważ rywal nie traktuje naszego ataku poważnie i nie odwzajemnia się kontrnatarciem (np. rakiety). Ale należy posiadać więcej asteroidów niż ma wróg.

**Tomasz Staroń  
i Przemek Ścierski**

## MENU MAPY UKŁADU



- 1 — Menu widokowe
  - A — ukazanie toru asteroidu (po zakupieniu Asteroid Tracker).
  - B — ukazanie prędkości asteroidu (jak wyżej).
  - C — wykaz alarmów, informujących o niedoborach w mieście (P — Power, A — Air, F — Food, W — Water).
- 2 — Przyporządkowanie klawiszom funkcyjnym poszczególnych asteroidów.
- 3 — Informacja o stanie miasta.
- 4 — Przejście do panelu rakiet.
- 5 — Pauza.
- 6 — Przejście do panelu flot:
  - A — lot do wyznaczonego asteroidu,
  - B — atak na flotę przeciwnika,
  - C — atak na asteroid wroga,
  - D — patrolowanie danego asteroidu — automatyczny atak na znajdującą się w pobliżu flotę wroga,
  - E, F — przejście na flotę o innym numerze (max 8),
  - G — dołączenie statków do floty,
  - H — odłączenie zaznaczonych statków z floty (LPM) i obejrzenie danych technicznych statku (PPM),
  - I — anulowanie ostatnio wydanego rozkazu,
  - J — lista statków floty.
- 7 — Przejście na powierzchnię asteroidu.
- 8 — Przemieszczanie asteroidu (tylko po zakupieniu i/lub wybudowaniu Asteroid Engines).





## BUDOWLE



Kompletna lista budynków, jakie można postawić na terenie asteroidu. W skład listy wchodzi również budowle niedostępne na początku gry. Można je kupić w należącym do korporacji "sklepie" z wynalazkami. Owe konstrukcje zostały wyszczególnione napisem SCITEK.

- 1 — LIVING QUARTERS — budynek mieszkalny dla 50 osób.
- 2 — RESIBLOCK — budynek mieszkalny dla 150 osób.
- 3 — PROTECTED RESIBLOCK — j.w., zaopatrzone w działo laserowe na dachu.
- 4 — MEDICAL CENTRE — szpital zapewniający opiekę medyczną dla ok. 200 mieszkańców.
- 5 — SECURITY CENTRE — komisariat lub posterunek policji. Sprawuje kontrolę nad ok. 100—150 mieszkańcami.
- 6 — DECONMINATION FILTER — specjalny filtr zabezpieczający w 30% przed promieniowaniem kosmicznym.
- 7 — POWER STORE — zespół akumulatorów gromadzących energię elektryczną (200 MW).
- 8 — SOLAR PANEL — mała elektrownia słoneczna produkująca 2 MW energii elektrycznej dziennie.
- 9 — SOLAR GENERATOR — nowocześniejsza elektrownia słoneczna. Moc produkcyjna 4 MW dziennie.
- 10 — SOLAR MATRIX — elektrownia słoneczna zbudowana w kształcie wieży. Wydajność 8 MW dziennie. (SCITEK)
- 11 — PROTECTED SOLAR MATRIX — j.w., zaopatrzona w działo laserowe.

12 — POWERPLANT — elektrownia produkująca 32 MW energii dziennie. Jako paliwa używa rudy Asteros. (SCITEK)

13 — MINE — kopalnia wydobywająca podstawowe surowce mineralne: Crystalite, Asteros, Barium i Selenium.

14 — DEEP BORE MINE — kopalnia eksploatująca złoża cenniejszych rud: Ouazinc, Bytanium, Korellium i Dragonium.

15 — SEISMIC PENETRATOR — jedyne urządzenie będące w stanie wydobywać dwie najcenniejsze rudy: Traxium i Nexos. (SCITEK)

16 — ORE TELEPORTER — urządzenie do teleportacji wydobytych rud pomiędzy asteroidami. Konieczne jest zainstalowanie teleportu na obu końcach linii przesyłowej. (SCITEK)

17 — STORAGE FACILITY — budynek do składowania wydobywanych surowców mineralnych. Pojemność 300 jednostek.

18 — STORAGE TOWER — skład w kształcie wieży. Pojemność 600 jednostek.

19 — PROTECTED STORAGE TOWER — j.w., zaopatrzone w działo laserowe.

20 — CONSTRUCTION YARD — fabryka produkująca małe statki wojenne: Assault Fighter, Combat Eagle i Scout Ship.

21 — LANDING PAD — lądowisko z wejściem do podziemnych hangarów dla wyżej wymienionych statków.

22 — SENSOR ARRAY — radar o wszechstronnym zastosowaniu. Wykrywa znajdujące się w pobliżu asteroidy oraz informuje o nalotach wrogich flot i rakiet dalekiego zasięgu.

23 — COMMAND CENTRE — centrum dowodzenia. Umożliwia tworzenie flot oraz wydawanie im poleceń. Informuje o cenach surowców mineralnych i umiejscowieniu naszych statków transportowych. Również za jego pomocą można zbudować stację kosmiczną (Orbital Space Dock), produkującą większe statki wojenne: Destructor, Terminator, Transporter oraz Fleet BattleShip.

24 — WEAPONS FACTORY — fabryka broni. Dostarcza uzbrojenia do produkcji statków, rakiet, satelitów oraz stacji kosmicznych.

25 — LASER TURRET — działo laserowe o słabej sile rażenia.

26 — PLASMA TURRET — działo plazmowe, mające większą moc niż laserowe, lecz zużywające więcej energii. (SCITEK)

27 — PHOTON TURRET — działo fotonowe, najlepsze! (SCITEK)

28 — MISSILE SILO — silos do produkcji oraz wystrzeliwania rakiet dalekiego zasięgu (11 typów).

29 — ANTI-MISSILE POD — działo do namierzania oraz zestrzeliwania wrogich rakiet. (SCITEK)

30 — HYDROPONICS — farma dostarczająca żywności dla 400 mieszkańców.

31 — HYDRATION PLANT — urządzenie do ekstrakcji wody ze skał. Produkuje wodę dla 500 obywateli.

32 — ENVIRONMENT CONTROL — cysterna gromadząca nadmiar tlenu, żywności i wody (zapas na "czarną godzinę"). Gromadzi odpowiednio: 5000, 600 i 600 jednostek (istnieje również wersja zaopatrzona w działko).

33 — LIFE SUPPORT — urządzenie wytwarzające sztuczną atmosferę. Dostarcza powietrza dla 500 mieszkańców.

34 — SCREEN GENERATOR — generator pola siłowego chroniącego budynki przed atakami wroga. (SCITEK)

35 — GRAVITY NULLIFIER — urządzenie wytwarzające pole grawitacyjne, utrzymujące dany asteroid oraz sąsiednie w stałym położeniu względem układu K-240. (SCITEK)

36 — REPAIR FACILITY — zespół urządzeń naprawczych, usuwających skutki ataków wroga (naprawa budynków i urządzeń). Dokonuje także naprawy pól ochronnych statków kosmicznych znajdujących się w hangarze i/lub na powierzchni asteroidu. (SCITEK)

37 — SATELITE SILO — silos produkujący i wysyłający satelity szpiegowskie.

38 — ASTEROID ENGINES — olbrzymie silniki służące do przemieszczania danego asteroidu w dowolnym kierunku. (SCITEK)



# TANKS!

Druga wojna światowa spowodowała gwałtowny rozwój technik związanych z bronią pancerną. Również po wojnie nie zaprzestano prac nad coraz doskonalszymi konstrukcjami. Obecnie czołgi stanowią główną konwencjonalną siłę uderzeniową wojsk lądowych.

Co prawda, pojawiają się od czasu do czasu opinie, że czołg to broń przestarzała, nie mająca szans w starciu z siłami powietrznymi. Zaprzeczeniem takich poglądów jest choćby, wprowadzony w 1988 r. w skład wyposażenia Armii Radzieckiej, pierwszy na świecie produkowany seryjnie hybrydowy zestaw przeciwnitkowy 256 Tunguska. Zestaw składa się z 4 szybkostrzelnych dział 11500 mm i 8 wyrzutni pocisków rakietowych. Kilka takich zestawów znajduje się w formacji pancernej i... to właśnie siły powietrzne mają się czego obawiać.

Temat broni pancernej nie jest zbyt lubiany przez twórców gier komputerowych. Nie ma zbyt wielu symulacji ani gier strategicznych, w których czołgi grają główną rolę. Dlatego pewną niespodzianką jest pojawienie się gry Wargame Construction Set II: Tanks! Choć siły pancerne nie są jedynymi, jakie w tej strategicznej grze występują, to niewątpliwie odgrywają w niej rolę pierwszoplanową.

## SCENARIUSZE

Dużą niespodzianką jest fakt, że dostępne scenariusze nie ograniczają się do okresu II wojny światowej, czy też czasów współczesnych. Gra obejmuje praktycznie cały okres rozwoju broni pancernej.

Oprócz istniejących już, stworzonych wcześniej sce-

nariuszy można wygenerować nowe. Ale nie znaczy to, że będą to scenariusze "ściągnięte z Księżyca", bazujące na rzeczywistej organizacji jednostek w formacjach obowiązujących w danym okresie historycznym.

Przy generacji scenariusza należy określić:

- 1) Okres historyczny oraz strony konfliktu.
- 2) Klimat.
- 3) Parametry losowego tworzenia mapy.
- 4) Wielkość sił biorących udział w walkach.
- 5) Ruchliwość jednostek.

## Okresy historyczne

1918 — Koniec I wojny światowej.

1939 — Atak Niemiec i ZSRR na Polskę. Scenariusz szczególnie interesujący z naszego punktu widzenia, choć trzeba przyznać, że komputer potrafi wygenerować do tej kampanii typy wojsk pancernych, na które nie było w ówczesnej armii!

1940 — Inwazja niemiecka na Francję. Walki włosko-brytyjskie w Afryce Północnej.

1941 — Interwencja niemiecka w Afryce Północnej. Początek wojny hitlerowskich Niemiec z ZSRR.

1942 — Jednostki amerykańskie w Afryce Północnej.

1943 — Wojna w Afryce Północnej dobiega końca. Lądowanie wojsk Sprzymierzonych we Włoszech.

1944 — Lądowanie wojsk Aliantów w Normandii. Kontrofensywa niemiecka w Ardenach.

1945 — Klęska hitlerowskich Niemiec. Początek zimnej wojny.

1950 — Komunistyczna inwazja na Koreę Południową. Interwencja Chin i USA.

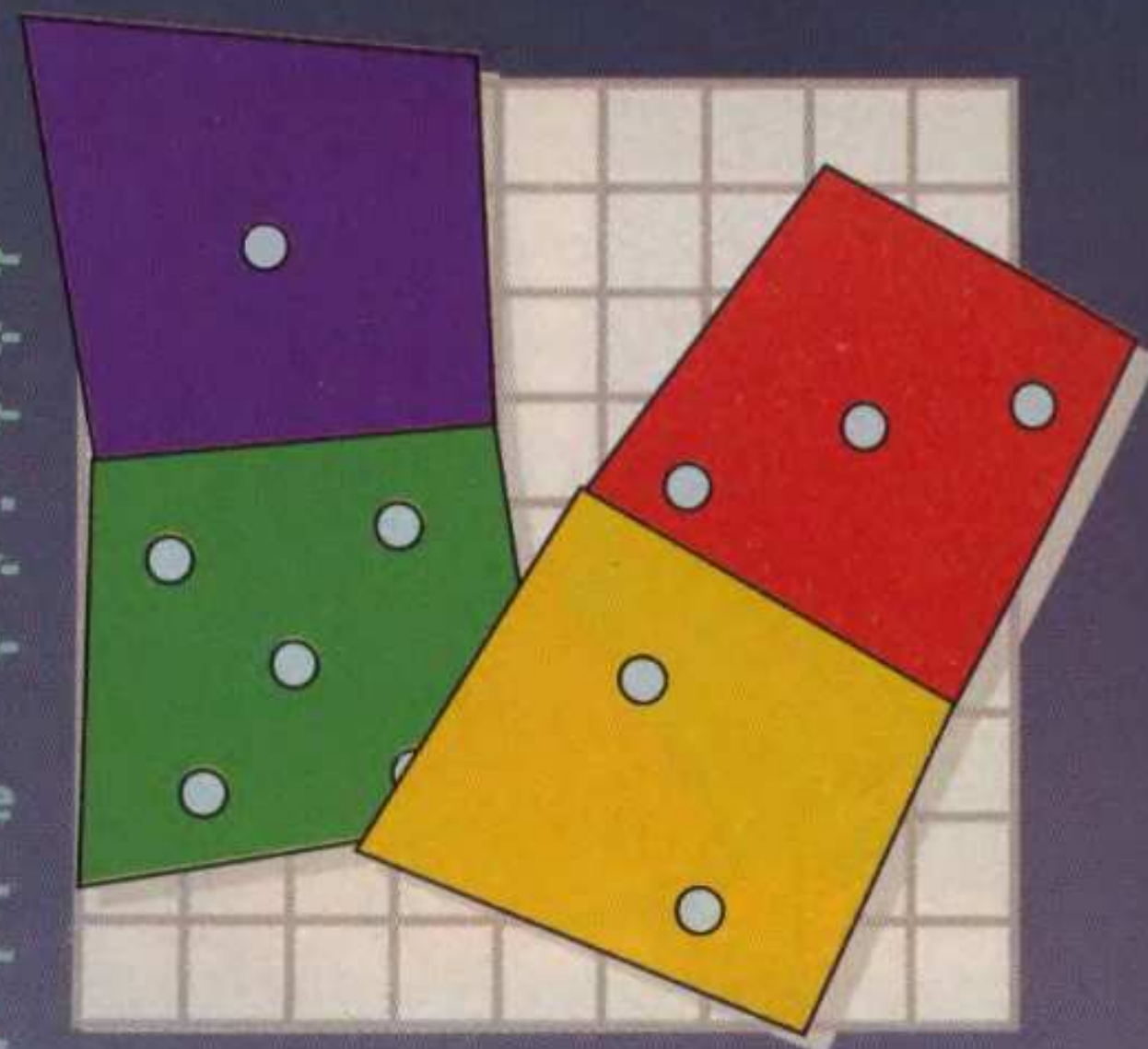
1967 — Słynna "wojna sześciodniowa". Klęska inwazji arabskiej na Izrael.

1973 — Kolejna inwazja na Izrael. Wojska arabskie wyposażone są w najnowszą broń radziecką.

1981 — Interwencja sił ONZ w Rumunii. Wojna w Zatoce Perskiej.

Tomorrow, 1997 — Konflikt zbrojny, który może mieć miejsce w niedalekiej przyszłości.

Przygotowane wcześniej scenariusze stoją na wyso-



kim poziomie. Symulacje generowane przez komputer są nieco gorsze, ale w obu przypadkach gra się jednak przyjemnie.

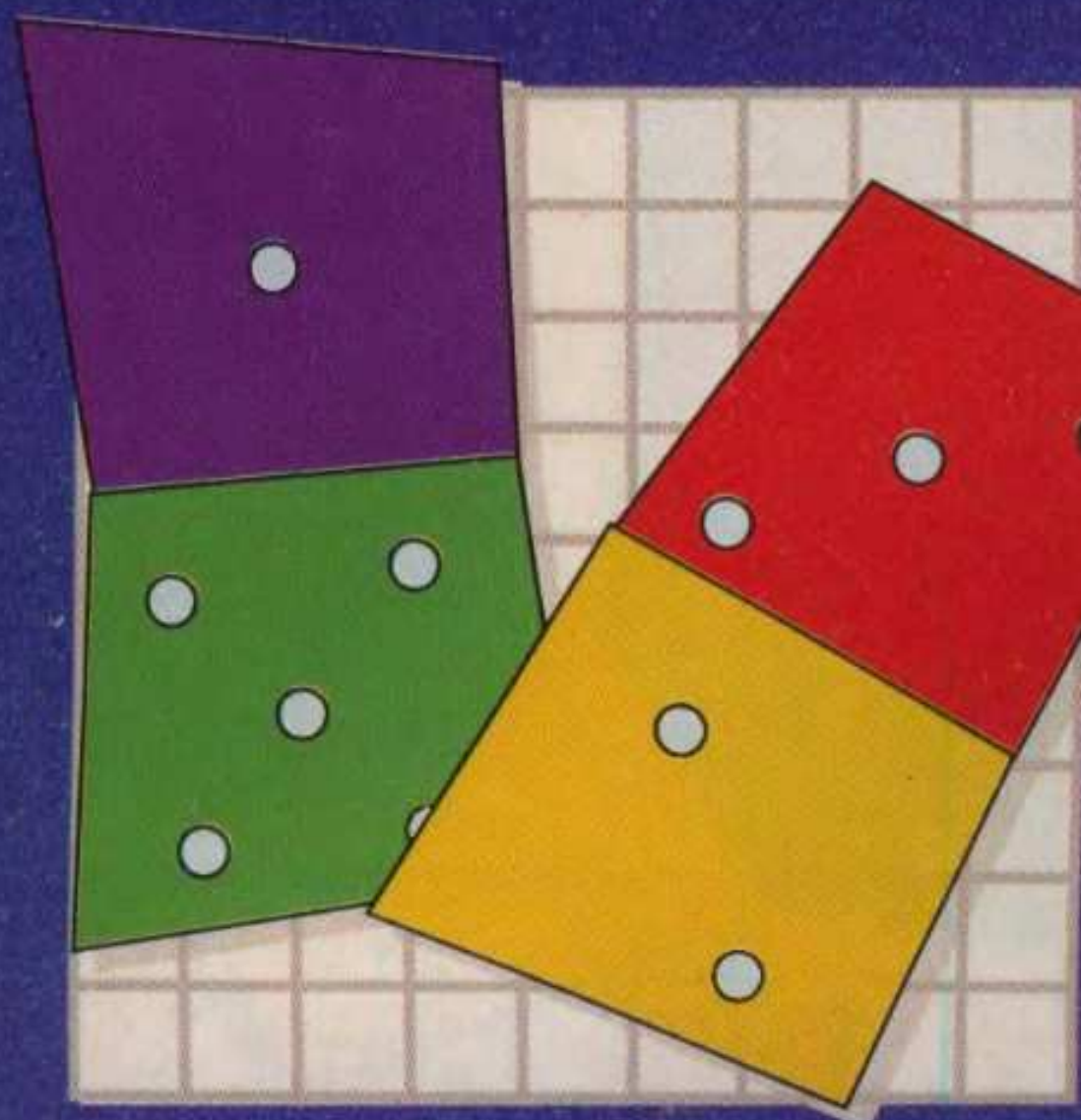
Ciekawą możliwością jest łączenie jednostek z różnych epok. Może wydawać się, że wojska niemieckie z roku 1918 nie mają żadnych szans w walce ze współczesnymi wojskami amerykańskimi. Komputer jednak generuje scenariusz w taki sposób, że w skład wojsk z 1997 r. wchodzi wyłącznie piechota i artyleria. Wystarczy to, oczywiście, do wygrania kampanii — większość moce jednostek, większe cięższe oraz większy zasób artylerii. Jednak, jeżeli ktoś myśli, że "przespać się" bez większych problemów po wojskach niemieckich, to może spotkać go niemiła niespodzianka.

**BROŃ PANCERNA POJAWIŁA SIĘ NA POLACH WALKI STOSUNKOWO NIEDAWNO. ATAK ANGIELSKICH CZOŁGÓW NA NIEMIECKIE POZYCJE**

**NAD SOMMĄ 15 SUKCESU, ZAPOWRZEŚNIA 1916 R., CZĄTKOWAŁ MIMO ŻE NIE NOWĄ ERĘ W PRZYNIOŚĆ STRATEGII WOJEN-OLBRZYMIEGO NEJ.**







## STEROWANIE

Wszystko przy użyciu myszy: LPM — przemieszczanie jednostek, PPM — kierowanie ogniem.

Oprócz strzałek służących do przemieszczania się po obszarze mapy, dostępne są ikony:

- Mała mapa — układ jednostek własnych, zlokalizowane jednostki przeciwnika oraz cele, które należy zdobyć.
- Raport — informacje o scenariuszu, efekty stoczonych walk (straty własne i przeciwnika, opanowane cele), wybrane opcje gry, informacje o kampanii, rozkazy obu stron.
- Cofnięcie ostatniego posunięcia.
- Obszar, z którego dany oddział może zostać dostrzeżony. Umożliwia to ochronę jednostek podatnych na ostrzał — szczególnie artylerii i ciężarówek.
- Przedstawienie jednostek pod postacią sylwetek. Ładne efekty wizualne; można szybko rozpoznać

rodzaje jednostek, znajdujących się na danym obszarze.

- Ukształtowanie terenu, bez jednostek.
- Pogoda — ma wpływ na stawianie i utrzymywanie się zasłon dymnych oraz na celność prowadzonego ostrzału.

## Informacje o jednostkach

- Atak bezpośredni (szturm).

bezpośrednio, najczęściej prowadzi walkę na odległość.

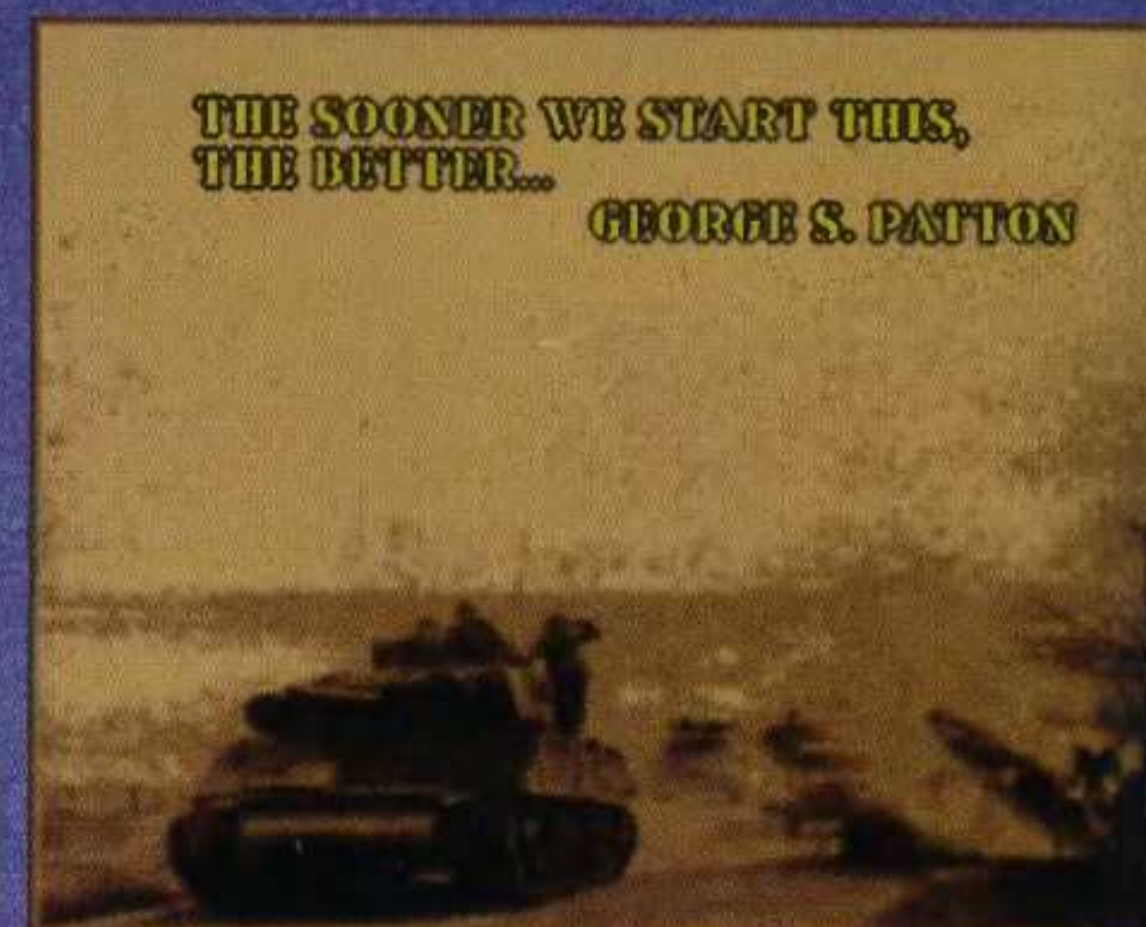
- Zasięg ognia.
- Możliwości manewrowe jednostki.

Dodatkowe dane techniczne można uzyskać używając PPM na rysunku jednostki.

Bardzo ważną opcją jest Auto/Hold Fire. Wstrzymanie ognia jest konieczne, jeżeli planuje się bliższe podejście do jednostek wroga. Przy

przenosi się wzdłuż całej linii frontu, zatrzymując prawie wszystkie jednostki obu stron. Dlatego ciekawą możliwością jest włączenie opcji Hold Fire we wszystkich jednostkach.

Druga ważna opcja — to możliwość ustawienia jednostki w określonym kierunku (strzałka po prawej stronie symbolu oddziału). Ma to wpływ na skuteczność prowadzonego ognia, a ponadto na możliwości obronne jednostek opancerzonych. W większości oddziałów opancerzenie czołowe jest znacznie silniejsze niż boczne, czy tylne. Dlatego też zwrócenie jednostki w kierunku ognia zwiększa jej walory obronne.

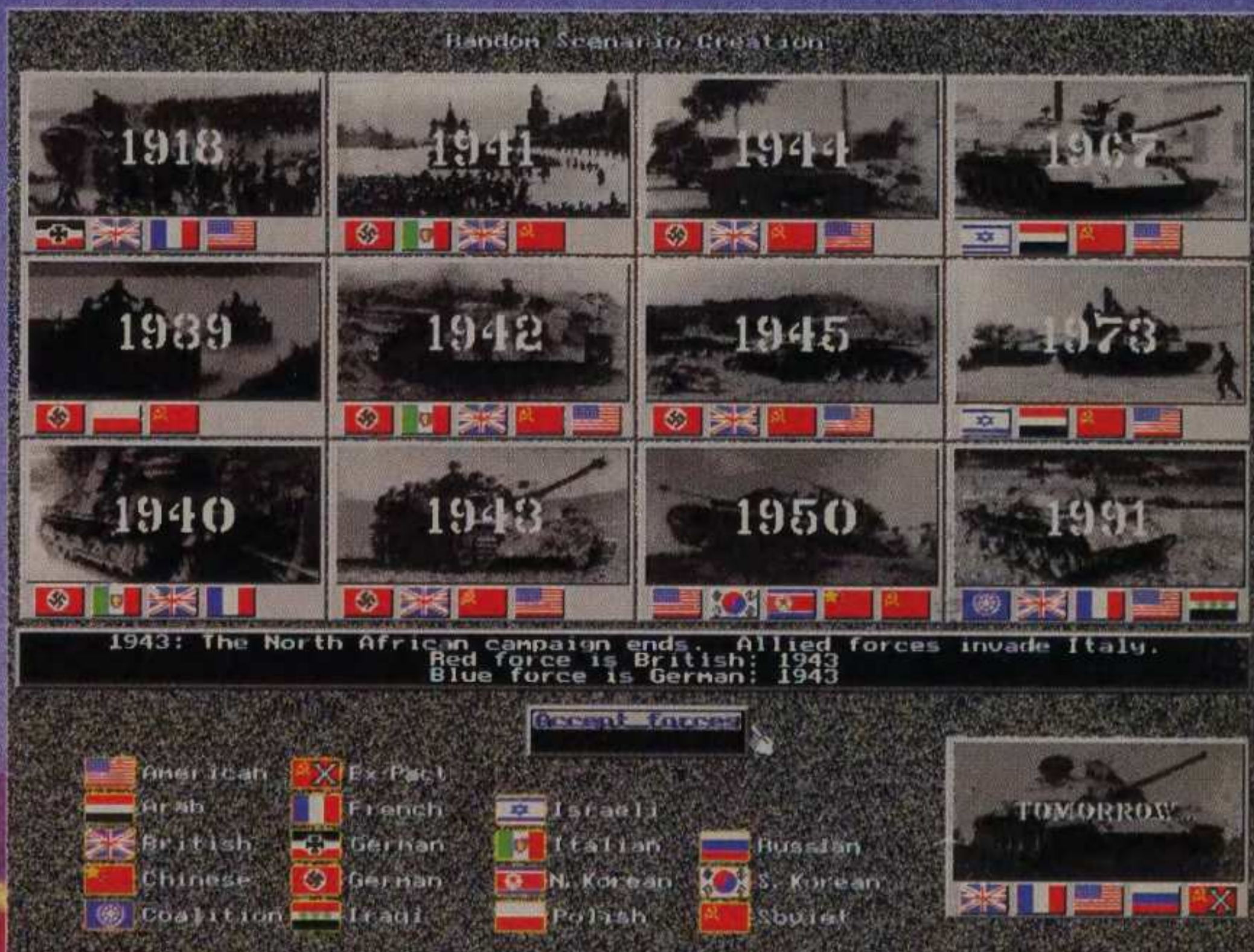


Niektóre jednostki (np. moździerze lub ciężarówki) są bezbronne wobec ataku tego typu, natomiast atak na baterię dział to prawie pewne samobójstwo.

Należy pamiętać, że choć atak bezpośredni daje większe szanse sukcesu, to jednak jest znacznie bardziej ryzykowny. Ostrzał może zakończyć się wynikiem remisowym, bez żadnych strat z obu stron. W

wypadku szturmowania taka możliwość odpada, jedna z uczestniczących w walce jednostek musi zostać zniszczona.

— Siła ostrzału. Komputerowy przeciwnik niechętnie atakuje



ogni automatycznym jest to niemożliwe, ponieważ jednostka odpowiada natychmiast na każdy ostrzał ze strony wroga, a otwarcie ognia wyzerowuje punkty ruchu. Często bywa tak, że rozpoczęta w ten sposób strzelanina

Najwygodniejszą metodą przemieszczania się między jednostkami należącymi do tej samej formacji są ikony (+) i (-).

Można wydawać rozkazy: dla pojedynczej jednostki (Orders by unit), dla wszyst-





kich znajdujących się na polu (Orders by stock) lub dla całej formacji, w skład której wchodzi dana jednostka (Formation orders).

— Formations — oddziały składające się z różnej liczby jednostek. Każdy oddział ma określoną ruchliwość oraz wartość

winny prowadzić bezpośredniej walki z jednostkami przeciwnika. Może to doprowadzić do wyczerpania zapasów amunicji, a w efekcie do braku możliwości obrony przed atakiem powietrznym. Dobra metoda minimalizacji własnych strat — nie stawiać na tym samym polu więcej niż jednej jednostki. Metoda ta jest godna uwagi także jako obrona przed ostrzałem artyleryjskim. Inaczej straty ponosi nie jeden oddział, ale wszystkie znajdujące się na tym polu.

## EDYTOR SCENARIUSZY

### Tworzenie mapy

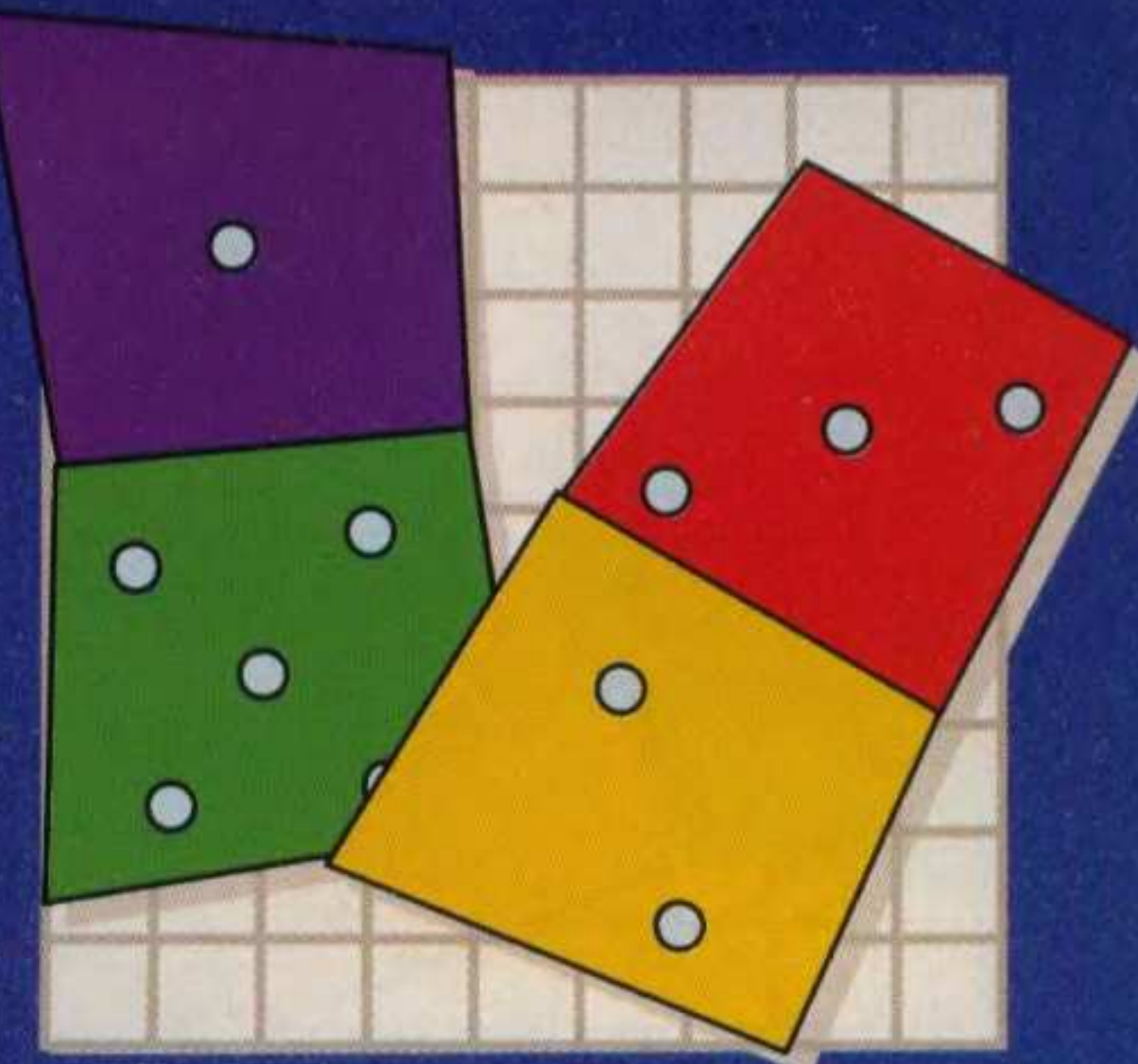
Edycję własnego scenariusza należy rozpocząć od stworzenia terenu, na którym będą się toczyły walki.

Z zestawu dostępnych ikon możemy wybrać m.in.: liczbę tur, automatyczne wypełnianie terenu, rysowanie linii i konturów, określenie warunków atmosferycznych, w których mają się rozgrywać walki.

Narysowanie własnej mapy to operacja pracochłonna, dlatego można skorzystać z opcji Create Random Map i później wprowadzić własne poprawki do mapy wygenerowanej przez komputer. Losową mapę generuje się przez podanie parametrów (wartości od 0 do 9): pofalowania terenu (Roughness), dróg (Roads), lasów (Woods) i terenów zabudowanych (Habitation).

Do wyboru są trzy podstawowe typy klimatu (Change Hicet): umiarkowany, pustynny oraz zimowy.

Dodatkowe opcje to: czyszczenie mapy, podanie wielkości mapy (im większa mapa, tym więcej czasu będzie wymagało przeprowadze-



nie jednostek z jednego jej końca w drugi — w efekcie konieczna jest większa liczba tur, wyświetlenie siatki sześciokątów.

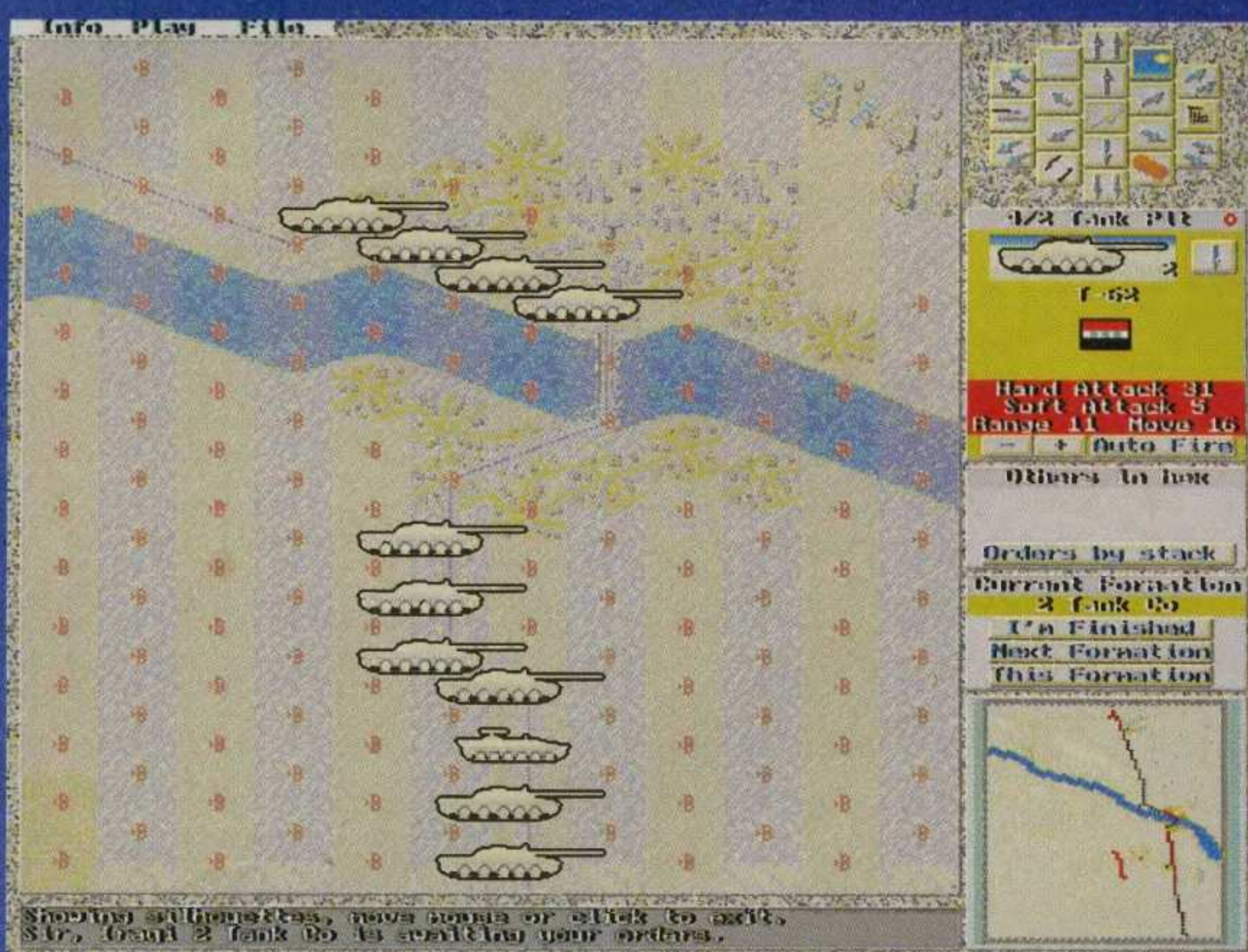
### Tworzenie formacji

Najpierw należy zdecydować, jakie jednostki będą brały udział w walkach. Służy do tego opcja Formation and Unit Selection.

Następny jest katalog jednostek. Przedstawiono tutaj wygląd każdej jednostki, jej wartość punktową i standardowe wyposażenie. Można uzyskać dodatkowe dane o opancerzeniu, uzbrojeniu, sile i skuteczności ognia.

Formacje należy tworzyć poprzez wybór jednostek mających wejść w ich skład. Jednostki wybierane do formacji posiadają różną liczbę sprzętu, jakby już uczestniczyły w walkach i poniosły straty. Można jednak dowolnie zmieniać wielkość wyposażenia danego oddziału.

Dodatkowe wartości, określające siłę bojową jednostki dotyczą: jej morale, stopnia kontroli oddziału przez gracza, stanu zaopatrzenia oraz stanu ekwipunku. Przy stopniu kontroli mniejszym



### Dodatkowe możliwości

- Next Formation — zakończenie wydawania rozkazów w tej turze lub odłożenie ich na jakiś czas. Dla "Standard command rules" dostępne są wszystkie jednostki. Gra staje się znacznie bardziej ciekawa po wybraniu "Advanced command rules" — wtedy obie strony wykonują posunięcia na przemian.
- This Formation — przejście do opcji informacyjno-kontrolnych (formacje) dla tego oddziału.

### Opcje informacyjno-kontrolne

Opcja Play pozwala m.in. dokonać wyboru graczy i dokładności prezentacji mapy. Opcja File dotyczy operacji dyskowych oraz umożliwia przejście do edytora scenariuszy.

Najciekawsze możliwości daje opcja Info:

- Equipment — jednostki obu stron i ich uzbrojenie. Dokładne informacje o dostępnym w danym okresie sprzęcie.

bojową. Podane są również informacje o tym, które formacje czekają na rozkazy, które je otrzymały, a z którymi kontakt jest odcięty. Specyficzna sytuacja ma miejsce, gdy przeprowadzana jest reorganizacja formacji (przy dużych stratach i niskim morale oddział może znaleźć się w rozsypce) — nie można wtedy, przez okres jednej tury, wydawać jej rozkazów.

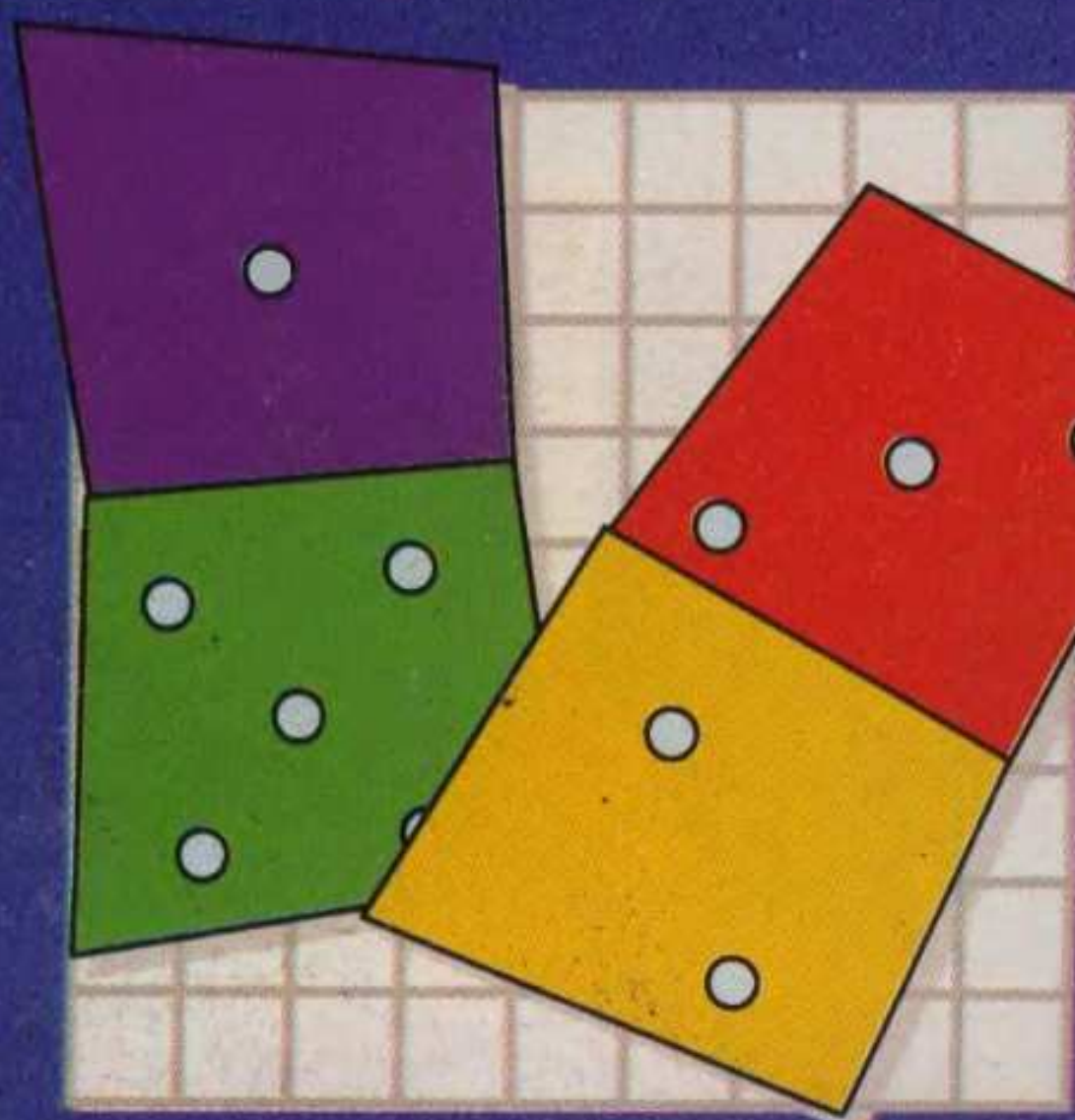
- Air Assets — dane o wielkości i rodzaju sił lotniczych biorących udział w walce. Jeżeli na początku gry wybierze się "Advanced command rules", można (najczęściej) wybierać miejsce zrzutu bomb, w innym przypadku decyduje o tym sam pilot.

Lepiej nie wyznaczać celów leżących w pobliżu własnych jednostek. Pilot też człowiek i może się pomylić. Podobnie dzieje się także w przypadku ostrzału artyleryjskiego.

Jeżeli przeciwnik posiada aktywne siły powietrzne, nie wolno zostawiać własnych jednostek bez ochrony przeciwlotniczej. Oddziały typowo przeciwlotnicze nie po-







skorzystać z niej przed zgraniem gotowego scenariusza, ponieważ umożliwia prawidłowe funkcjonowanie lotnictwa (inaczej może ono zaatakować własne jednostki!).

## REALIZM GRY

Jest dość wysoki, jeśli po minie się pewną przesadę przy ocenie wsparcia lotniczego. Siły powietrzne, nawet te z I wojny światowej(!), potrafią zadać straszliwe straty jednostkom pancernym. W programie brak wykorzystania najnowszych jednostek przeciwlotniczych, choćby wspomnianej Tunguzki.

Ciekawostką jest fakt, że walczącym oddziałom może skończyć się amunicja. Ponieważ niektóre jednostki oprócz uzbrojenia podstawowego mają także dodatkowe (np. armaty i karabiny maszynowe w czołgach), amunicja nie kończy się jednocześnie i po wystrzeleniu pocisków artyleryjskich można długo jeszcze ostrzeliwać przeciwnika z karabinów maszynowych. Jednostki pozbawione amunicji mogą atakować nadal (szturm), co w rzeczywistości byłoby raczej dziwne, jednak szansa sukcesu jest wtedy minimalna.

Jeżeli w skład jednostek wchodzi tabor transportowy (ciężarówki), to do momentu, gdy nie zostanie on zniszczony, oddział nie odczuwa braków zaopatrzeniowych.

Śmigłowce po wystrzeleniu całego zapasu amunicji

niż 7, oddział może znaleźć się w stanie reorganizacji. Morale i stopień kontroli mają znaczny wpływ na skuteczność ognia jednostek.

Można znacznie uprościć wybór oddziałów, pozwalając komputerowi dokonać tego losowo (Random Forces). Potem, podobnie jak w przypadku mapy, można wprowadzić własne korekty.

Siła każdej strony zobrażowana jest przez podanie liczby formacji i jednostek oraz sumy punktów określających wartość jednostki. Dodatkową zmienną, jaką można wprowadzić do gry, jest wsparcie lotnicze. Może być ono niewielkie (od 0 do 3 samolotów na początku każdej rundy) lub znaczne (do 6). Wartość punktowa wsparcia powietrznego uzależniona jest od typu samolotów (typ zaś zależy od wybranego okresu historycznego).

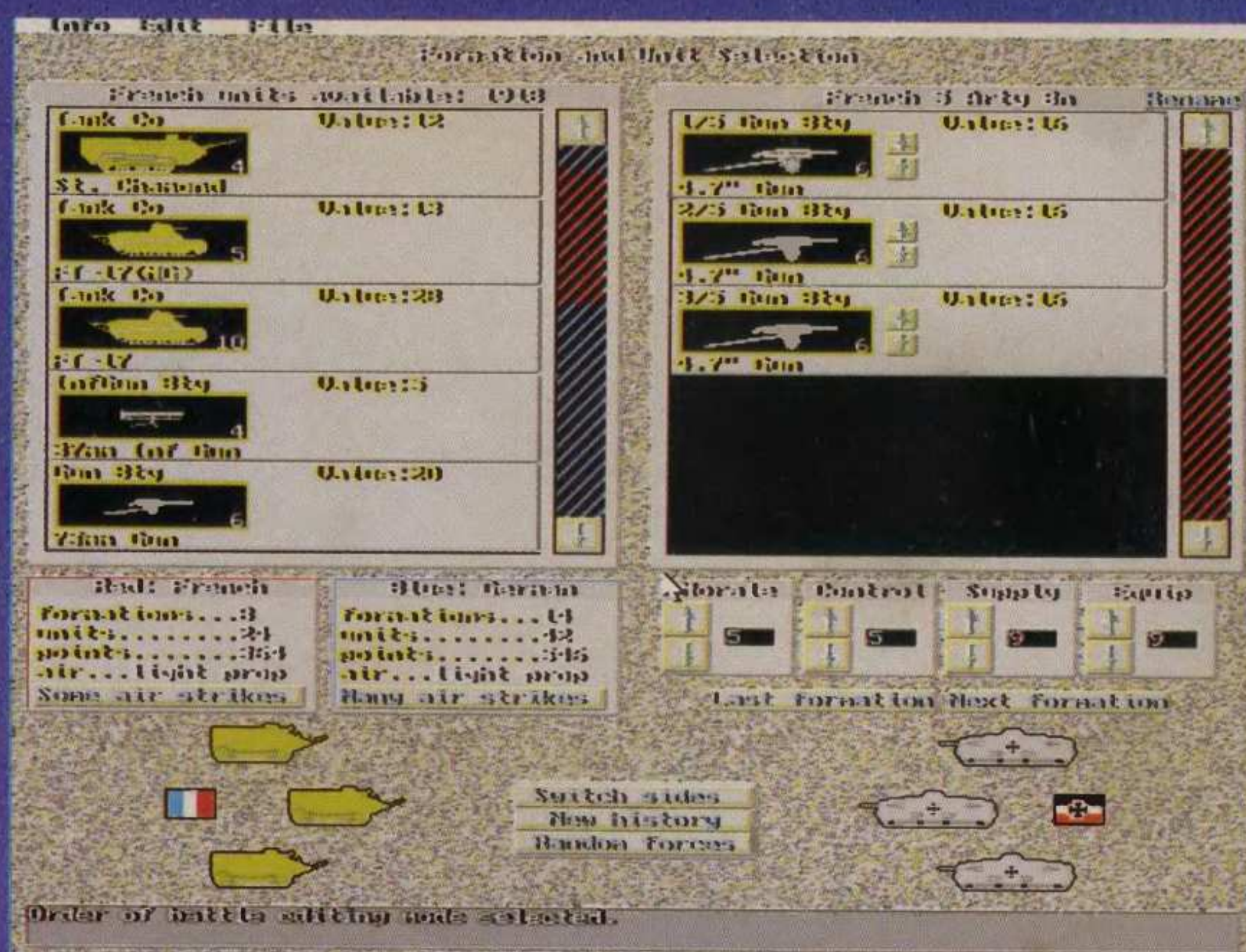
## Rozmieszczanie jednostek

Po zakończeniu tworzenia formacji należy rozmieścić wchodzące w ich skład jednostki na mapie. Każda jednostka musi mieć wyznaczony cel (objectives) oraz ogólne rozkazy — atak, obrona, wsparcie.

Rozmieszczanie jednostek można przekazać komputerowi (Random Deployment).

Dodatkowe opcje to:

- Remove All Units — zdjęcie wszystkich jednostek z mapy.
- Calculate Possession — ocena kontrolowanego terenu. Bardzo ważna opcja, należy koniecznie



nie mogą go uzupełnić i muszą po prostu czekać na koniec walk.

Istotnym elementem gry jest wykorzystanie ukształtowania terenu, tak warunków naturalnych, jak i sztucznych. Niektóre oddziały mogą budować umocnienia — pod warunkiem, że na danym polu przebywają przez dłuższy okres. W takich formacjach jednostki są znacznie lepiej chronione przed ostrzałem przeciwnika (o 40% wzrasta szansa, że będzie on niecelny).

Normalnie można prowadzić ostrzał tylko tych pól, na których znajdują się dostrzeżone jednostki wroga. Jednak niektóre jednostki artyleryjskie mają możliwość prowadzenia ostrzału pustych pól (indirect fire) pod warunkiem, że leżą one na terenach zabudowanych, albo znajduje się na nich: droga, most, strumień lub rzeka.

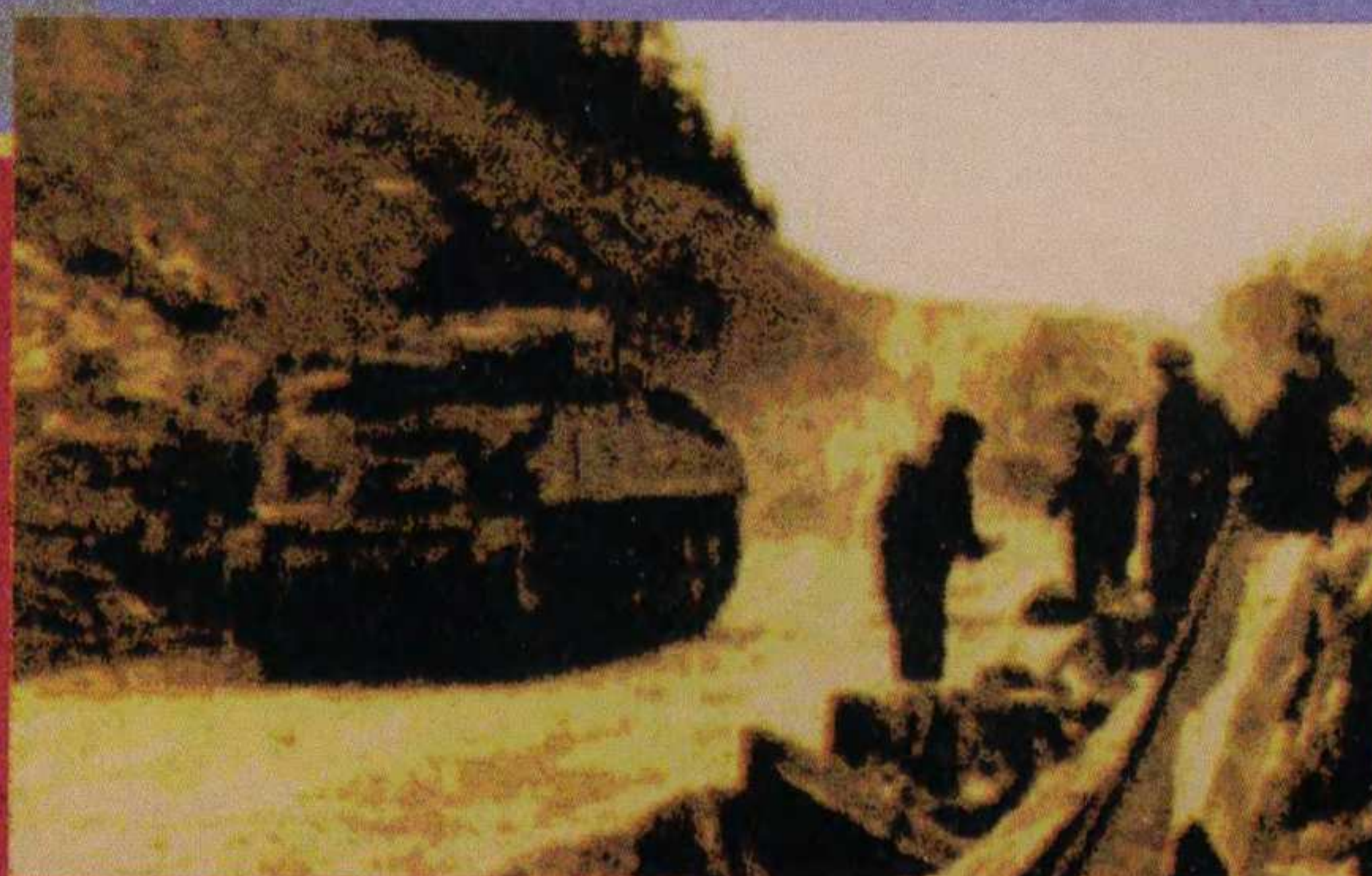
## OPRAWA GRY

Grafika — jak na grę strategiczną jest bardzo ładna, widać to szczególnie przy przedstawianiu jednostek pod postaciami sylwetek.

Efektów dźwiękowych, choć niezbyt wyszukane, są także bardzo dobre, można np. wyraźnie usłyszeć ruszający oddział motocyklistów.

Wargame Construction Set II: Tanks! jest bardzo dobrą grą strategiczną, przede wszystkim z uwagi na istnienie dobrego edytora scenariuszy, dzięki czemu gra może dostarczać przyjemności przez bardzo długi czas i właściwie nigdy się nie znudzić. Polecam!

Jacek Ilczuk



## TANKS !

SSI 1994  
Strategiczna  
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		85%
Grywalność		90%
Pomysł		95%
Ogółem		95%



# NOWA Fantastyka

**TRACISZ KONTAKT Z RZECZYWISTOŚCIĄ?  
NA MARZENIACH SIĘ NIE OSZCZĘDZA**



**Miesięcznik poświęcony literaturze, plastyce, kinu i wideo, nauce oraz zjawiskom z kręgu science fiction, fantasy i horroru.**

**Kilkakrotny laureat Prix Européen de Science Fiction w kategorii najlepiej redagowanego europejskiego magazynu SF.**

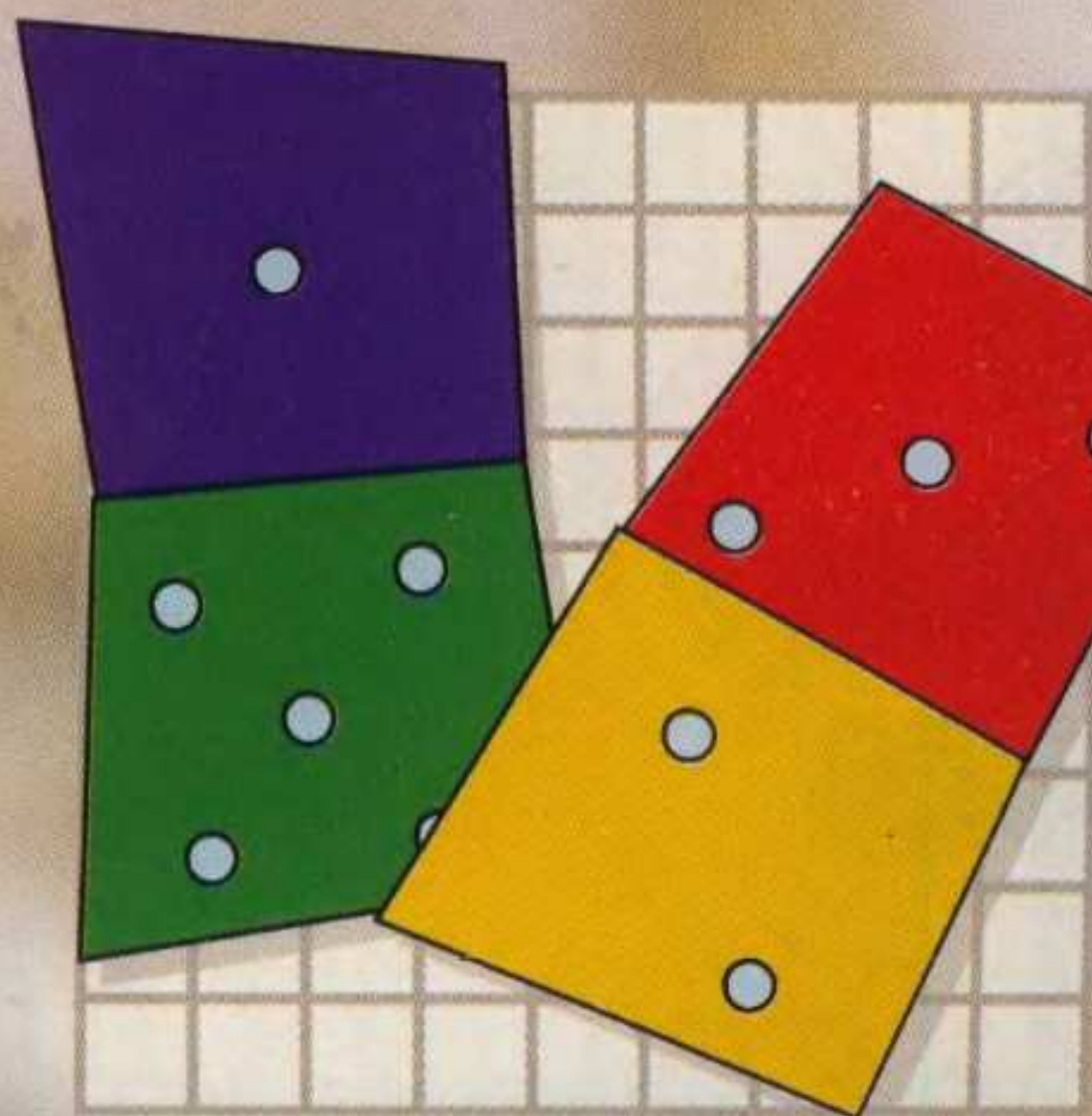
**Największe pismo tego typu na świecie. Dwunasty rok na rynku.**

**Jeżeli jakimś cudem nie miałeś jeszcze  
NOWEJ FANTASTYKI**

**w ręku, kup ją lub od razu zaprenumeruj.**

**W prenumeracie taniej niż w kiosku!!!**





twory, rozbudowuje swoją Armię. Zapowiedziano, że nadzieja przybywa na skrzydłach śmierci. Przygotuj się więc, dzielny graczu, ponieważ zgodnie z przepowiednią Zwojów Eldera (Elder Scrolls), tutaj zaczyna się Twoja przygoda...

## INSTALACJA

Firmę Bethesda Softworks, która stworzyła grę The Elders Scrolls: The Arena, mogliśmy poznać grając w Terminator Rampage. Niestety, w kolejnym produkcie firma niewiele poprawiła szybkość animacji, także Arena ma

spore wymagania sprzętowe: 386DX40, 4 MB RAM (2 MB EMS), 20 MB na dysku twardym na samą grę i ok. 10 MB na zapisywanie stanów gry. Proponuję zainstalować jakiś program typu "cache dysku twardego", co znacznie skróci czas oczekiwania na doczytywanie danych. Prak-

tycznie, aby można było cieszyć się graniem w Arenę, należy ustawić szczegółowość odwzorowania grafiki na minimum (przy maximum — gra chodzi wolno nawet na Pentium!).

## WYBÓR BOHATERA

Obsługa gry oparta jest na

**W KRAINIE TAMRIEL RÓŻNE FRAKCJE WALCZYŁY PRZECZ STULECIA W LOKALNYCH WOJNACH I KONFLIKTACH GRANICZNYCH. W 896 ROKU DRUGIEJ ERY, TIBER SEPTIM POKONAŁ WSZYSTKICH KONKURENTÓW I PRZEJĄŁ KONTROLĘ NAD CAŁĄ KRAINĄ, PROKLAMUJĄC SIĘ SIÓDMYM Z KOLEI IMPE-RATOREM.**

systemie Role—Playing, zbliżonym do systemu Advanced Dungeons & Dragons. Sterujemy jednak tylko jedną postacią, dlatego należy wybrać ją bardzo starannie. Charakterystykę postaci swojego bohatera możesz ustalić odpowiadając na pytania komputera, albo wybrać gotową z 18 dostępnych. Mamy do wyboru m.in.: Akrobatę, Łucznika, Zabójcę, Barbarzyńcę, Barda, Włamywacza, Uzdrowiciela, Rycerza, Maga, Mniicha, Łowcę, Łajdaka, Czarnoksię, Złodzieja, Wojownika. Ponieważ w grze Arena na każdym kroku spotykamy się z magią, proponuję wybrać jedną z postaci do- brze władających magią.

Osobiście preferuję wojowniczego Maga (Spe-



# ARENA



Lata wojny wpłynęły negatywnie na mieszkańców Tamriel. Wspaniała nazwa tej krainy (Piękność Jutrzenki — w języku Elfów) coraz rzadziej padała z udręczonych ust i wkrótce została zapomniana. I tak z czasem miejsce, gdzie życie i śmierć są dwiema stronami tej samej monety, rzucającego każdego dnia, ten kraj swojego żalu ludzie zaczęli nazywać ARENĄ. Teraz, 492 lata po przejściu władzy przez Tibera Septima i nastaniu pokoju, Arenie zagraża nowe niebezpieczeństwo. Imperator Uriel Septim VII świętuje swoje 43 urodziny, lecz ludzie o zawistnych sercach i żądni władzy planują jego upadek.

Imperator Uriel Septim VII został zdradzony przez nadwornego maga Jagara Tharna i wraz z Talinem, dowódcą Gwardii Imperialnej, został przeniesiony i uwięziony w innym wymiarze. Po miesiącach przygotowań Jagar przejął tron.

Ria Silmane, jedyna uczennica maga została ujęta, zanim udało jej się ostrzec Radę o zdradzie Jagara. Manipulując esencją magii, Jagar przygotowuje się do przejęcia władzy w całym znanym świecie, tworzy po-

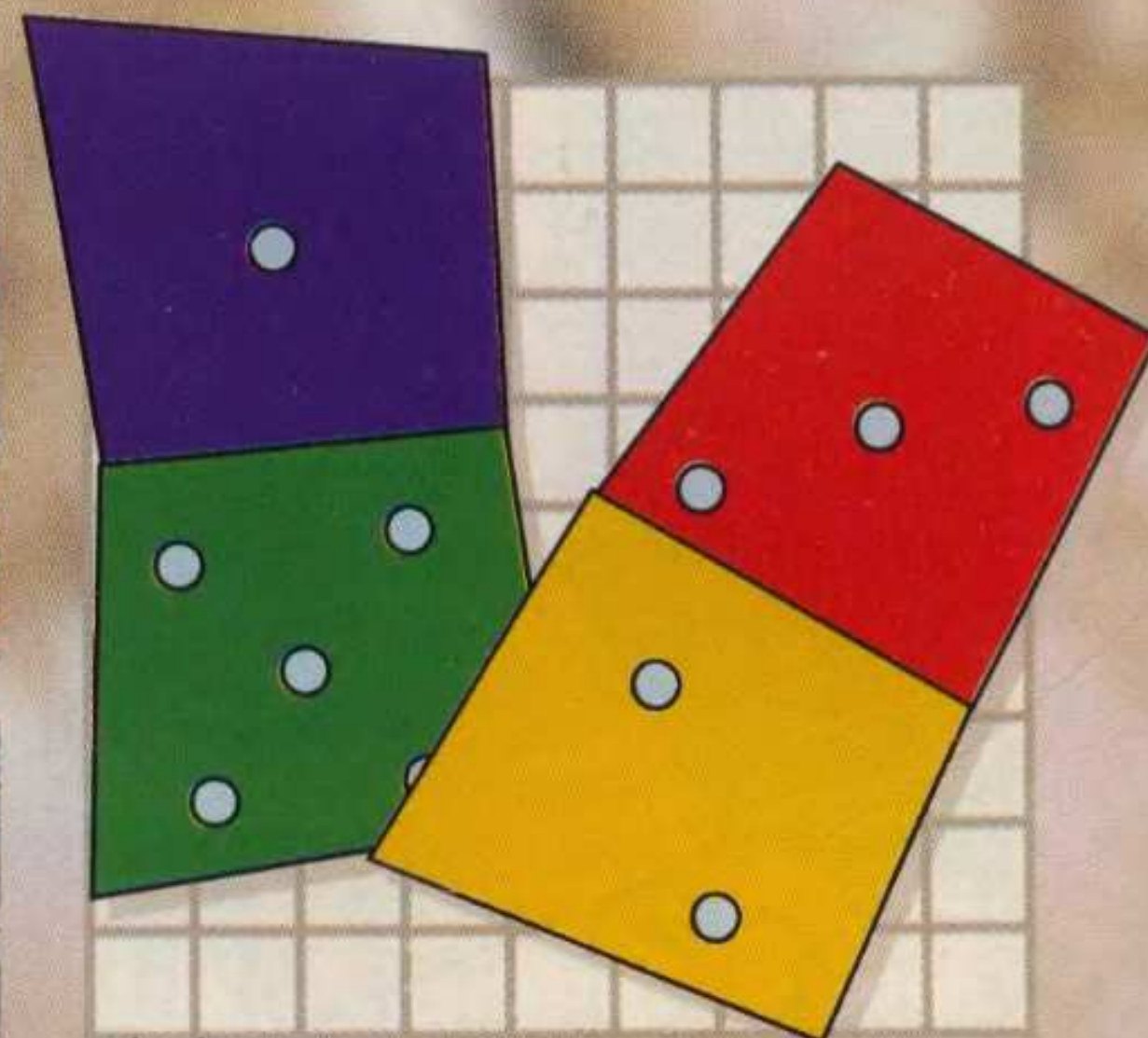
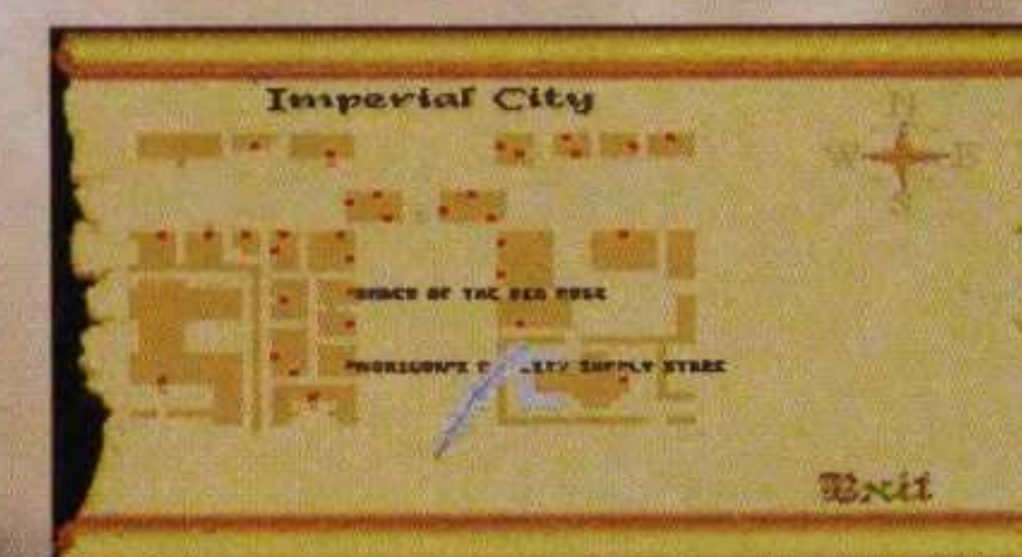


llsword), który potrafi jednocześnie nieźle czarować i dobrze walczyć. Oczywiście można wybrać rycerza lub wojownika (nie wspomnę o akrobacie lub mnichu), ale wiąże się to z koniecznością noszenia ogromnej liczby magicznych przedmiotów oraz z o wiele dłuższym czasem odpoczynku (siły magiczne odnawiają się znacznie szybciej niż życiowe).

Trzeba jeszcze ustalić płeć i imię naszej postaci, wskazać prowincję, z której ma pochodzić (od tego zależy miejsce startu gry i wygląd bohatera). Możemy wybrać jedną z wielu prowincji (w nawiasie podaję mieszkańców): Highrock (Bretons), Hammerfell (Redguards), Skyrim (Nords), Morrowind (Dark Elves), Elseweyr (Khajiit), Black Marsh (Argonians), Vallenwood (Wood Elves) oraz Summurset Isle (High Elves).

Następnie losowane są współczynniki określające charakterystykę postaci wybranego bohatera: siła fizyczna, inteligencja, siła woli, zręczność, szybkość, wytrzymałość, powierzchowność i szczęście. Można wylosowane wartości zmieniać w pewnym zakresie (strzałki obok danej cechy, lecz nie można zejść poniżej poziomu wyjściowego).

Siła odpowiada za udźwig (porządne uzbrojenie waży swoje) i odporność na ciosy przeciwnika. Od poziomu inteligencji zależy liczba punktów magicznych (SP). Siła woli odpowiada za skuteczność obrony magicznej. Zręczność zwiększa efektywność obrony i ataku w trakcie walki wręcz. Szybkość wpływa na możliwości złodziejskie. Wytrzymałość zwiększa odporność na trudy (fatigue)



i dodaje punkty zdrowia (w niewielkim stopniu). Powierzchność postaci ma znaczenie przy targowaniu się, a szczęście zawsze się przydaje.

Każdy ze współczynników może osiągnąć maksymalną wartość 100 pkt, wylosowane współczynniki możemy zachować (Save stats) lub losować dalej (Reroll Stats). Doradzam trochę cierpliwości i ponawianie prób. Następnie pozostaje jeszcze tylko wybór twarzy i można przystąpić do właściwej rozgrywki.

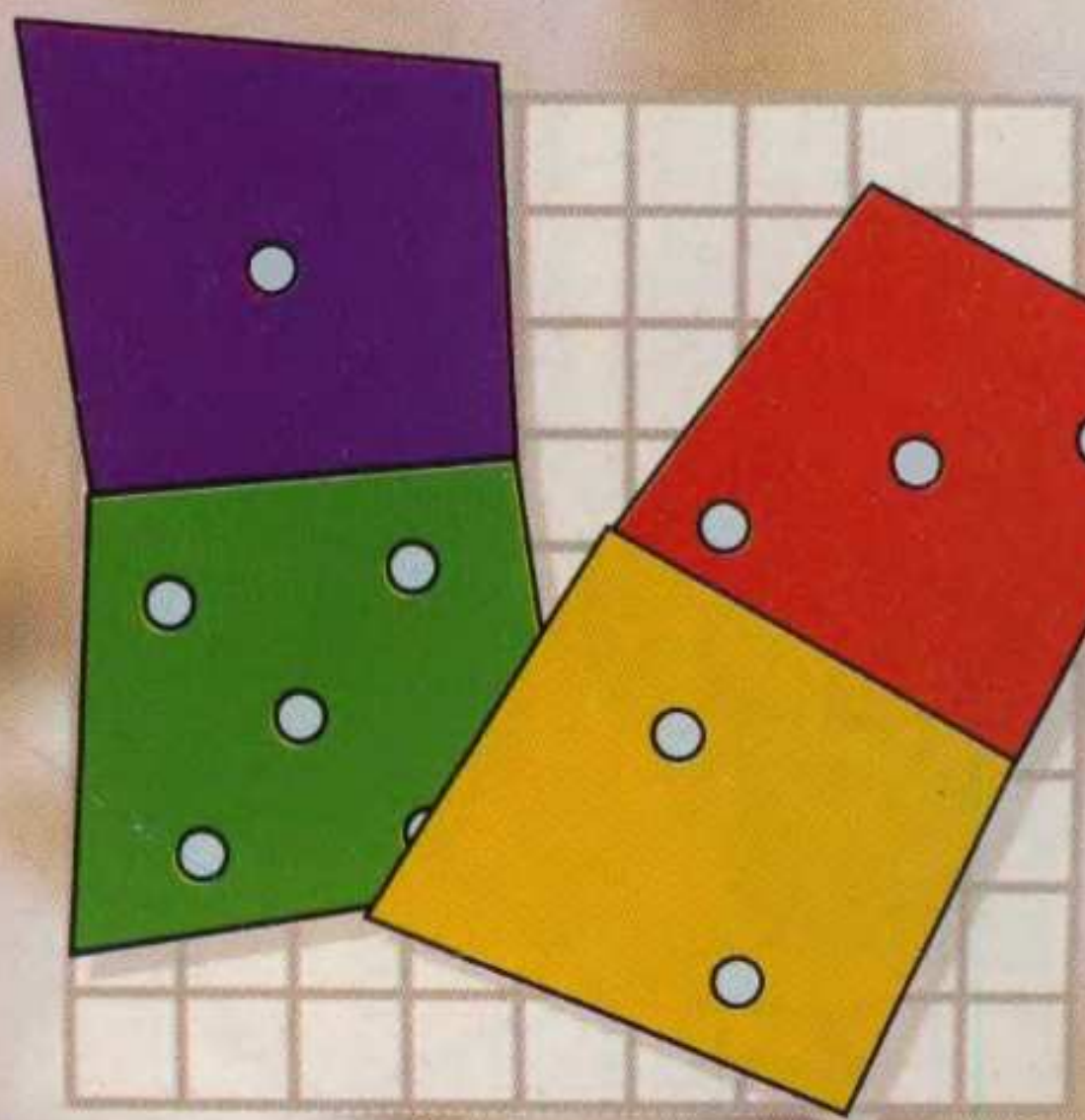
## STEROWANIE

Ekran gry podzielony jest na dwie części: obraz widziany oczami bohatera, zajmujący ponad 3/4 wysokości ekranu, w pozostałej dolnej części — pasek ikon,

odpowiadających za określone czynności, itp. Znajdujący się u góry ekranu kompas ułatwia poruszanie się po krętych korytarzach. Kliknięcie LPM na wizerunku bohatera wyświetla jego status, a naciśnięcie przycisku NEXT PAGE powoduje przejście do ekranu inwentarza, który pokazuje wszystkie niesione przedmioty.

Broni magicznej można używać na dwa sposoby: jako zwykłą broń (zadając ciosy) lub jako przedmioty magiczne (rzucając czary). Każda broń ulega zużyciu, dlatego warto mieć coś w zapasie. Czary za pomocą broni magicznej można rzucać dopiero po jej rejestracji w gildii magów. Ta część ekwipunku, z której nie można korzystać (i zniszczone przedmioty) jest zaznaczona na czerwono. Każdy fragment zbroi ma wpływ na odporność postaci na ciosy. Mówi o tym znak obok poszczególnych części ciała bohatera (im niższa liczba tym lepiej). Przedmioty zaznaczone na błękitno są magiczne, ale nie do użycia (bez rejestracji). Ciemniejszy





kolor mają przedmioty, które nie-siesz, a jaśniejszy — te aktualnie używane. Naciśnięcie przycisku SPELLBOOK powoduje wyświetlenie listy czarów. Kliknięcie LPM na danym czarze poda informacje o jego działaniu, cenie i kosztach rzucenia takiego czaru (SP).

Obok wizerunku postaci są 3 wskaźniki: zielony — punkty zdrowia, czerwony — odporność na zmęczenie, niebieski — punkty magii (SP). Nieco dalej znajduje się 8 ikon czynności:

1. Skrzyżowane miecze — wyciągnięcie broni.
2. Gwiazda — rzucanie czarów.
3. Mapa — kliknięcie LPM pokazuje mapę danego obszaru, miasta, podziemi, a PPM — mapę całej krainy lub prowincji. Mapa umożliwia podróżowanie między miastami lub prowincjami. Na mapie prowincji mamy 3 ikony: luneta — odszukanie miasta wg nazwy, koń — podróż do zaznaczonego celu (LPM), strzałki — przejście do mapy Areny.
4. Kartka papieru — lista zadań z zaznaczeniem już wypełnionych.
5. Dłoń z monetą — podnosze-



nie przedmiotów, otwieranie drzwi, itp.

6. Dłoń trzymająca przedmiot — użycie przedmiotów magicznych, przygotowanych uprzednio napojów, itp.
7. Wąż Eskulapa — informacje: data, obciążenia, działające czary, choroby, itp.
8. Ognisko — odpoczynek, może trwać kilka godzin lub do pełnego odzyskania sił.

Bohaterem sterujemy za pomocą myszki, pokazując kierunek i wciskając LPM. Naciśnięcie PPM w trakcie ruchu postaci powoduje jej skok (pod warunkiem, że nie została wcześniej wyciągnięta broń). Aby zadać cios bronią musisz przytrzymać PPM i pociągnąć myszką w którąś stronę.

### GRAMY!

Miałeś dziwny sen, w którym ukazała Ci się Ria Silmane i poinformowała o zdradzie Jagara oraz wytłumaczyła, w jaki sposób może się z Tobą porozumiewać (Ria właściwie już nie żyje i jest duchem, balansującym na granicy życia i śmierci). Prosi Cię, abyś postarał się wydostać z lochów, w których niestety wylądowałeś. Dodaje przy tym, że portal, który przeniesie Cię do rodzinnego miasta, znajduje się w zachodniej części podziemi.

Najpierw wyjdź z celi (od Ria dostałeś klucz do drzwi — leży na podwyższeniu). Tuż za drzwia-

mi leży pierwszy stosik sprzętu i pieniędzy (zawartość każdego stosu przedmiotów jest losowa).

Od początku każdej rozgrywki masz zawsze jakieś uzbrojenie, co jest trochę dziwne biorąc pod uwagę, że startujesz jako zamknięty w lochach więzień. Proponuję, abyś po wydostaniu się z celi zwiedził dokładnie podziemia, są tam tylko słabi przeciwnicy (szczury, gobliny, czasami ludzie—jaszczury), na których potrenujesz sobie do woli. Wzrośnie poziom doświadczenia, a przy okazji można się wzbogacić.

Magicznych przedmiotów, które nie są potrzebne (amulety, pasy, itp.) lepiej nie gromadzić, bo i tak nie można



ich sprzedąć. Natomiast każdą magiczną broń lub część zbroi należy zabierać ze sobą.

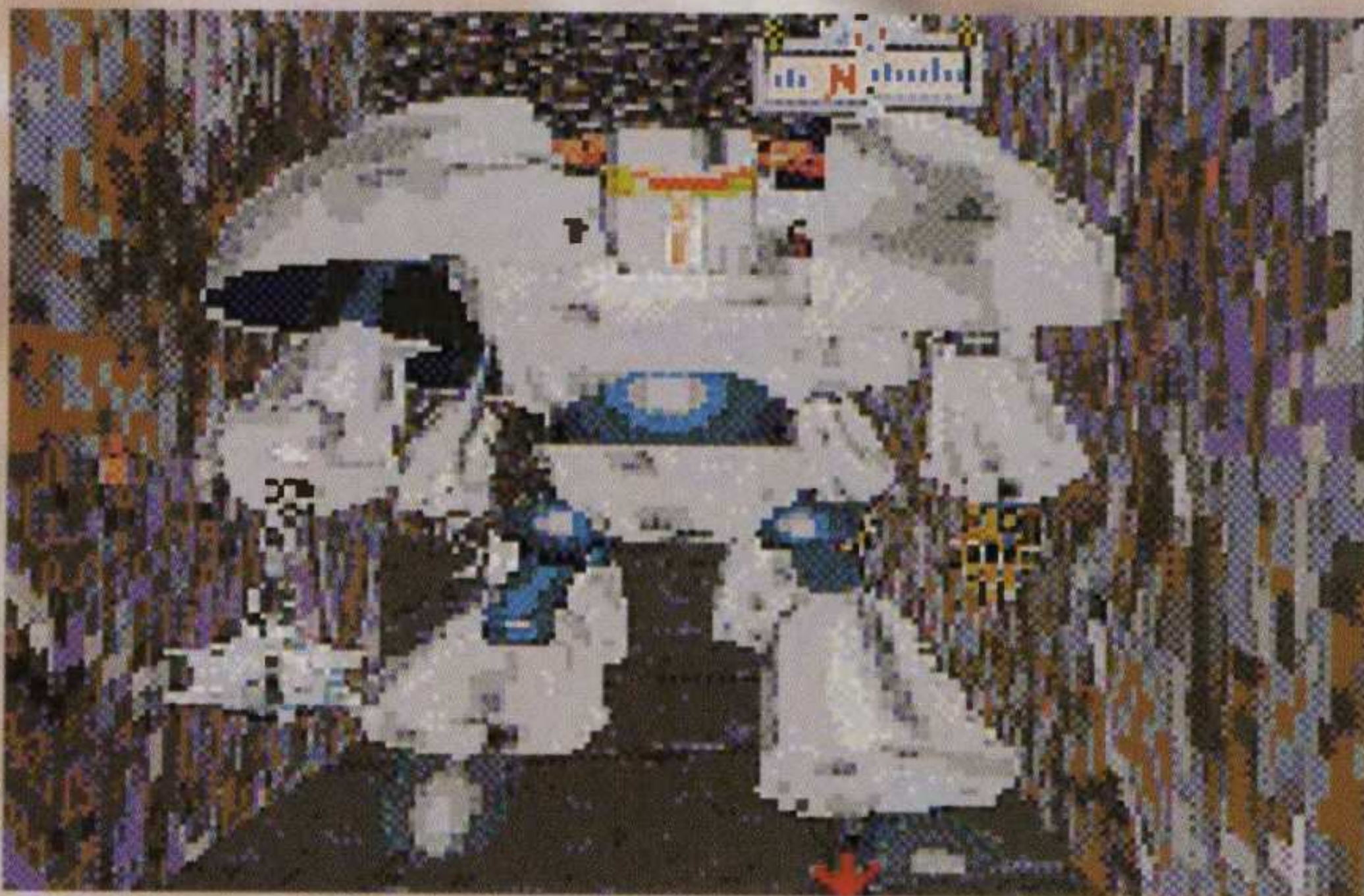
W trakcie "wycieczki", podczas jednego z odpoczynków znów będziesz miał okazję porozmawiać z Ria, która poinformuje Cię, że jedynym sposobem na pokona-

całej Arenie (każda część w innej prowincji). Pierwsza część laski znajduje się w Fang Lair, starożytnej twierdzy krasnoludów. O miejscu ukrycia kolejnych części będziesz się dowiadywał stopniowo, w czasie gry.

Po zakończeniu zwiedzania podziemi udaj się do portalu. Zostaniesz przeniesiony do swojego rodzinnego miasta. W mieście jest kilka ważnych miejsc: gildia magów, sklepy, tawerny, świątynie i pałac.

W gildii możesz kupić czary, napoje lub magiczne przedmioty (pierścienie, amulety) oraz możesz zarejestrować posiadane magiczne przedmioty. Można także sporządzić czary według własnego pomysłu, niestety są one drogie i zużywają sporo energii magicznej.

W świątyniach możesz zostać uleczony lub tylko pobłogosławiony.



nie Jagara jest zdobycie Laski Chaosu (Staff of Chaos). Niestety laska została podzielona na 8 części, które są porzucane po



# Elder olls The Arena



W sklepach kupujesz, sprzedajesz lub dajesz do naprawy swoje uzbrojenie

dostać jakieś zlecenie (nieźle płatne, ale z reguły trudne).

W gospodach możesz wykupić nocleg (da się utargować 8 szt. złota za jedną dobę lub 75 szt. za 10 dni),



tutaj też najłatwiej załapiesz się na pracę (najczęściej jest to transport jakichś rzeczy, eskorta lub zabójstwo).

Na ulicach miasta spotykasz przechodniów, których możesz zapytać o pracę, ostatnie wydarzenia, a także — jak trafić do sklepów, gospody, czy pałacu. Możesz także dowiedzieć się czegoś o miejscu, w którym ukryta jest kolejna część laski. Oczywiście, osoba znająca dokładne położenie kawałka laski (władca, kapłan świątyni, szef gildii magów) nie przekaze Ci tej informa-



Jeśli odmówisz — podczas kolejnej drzemki ukaże się Ria i poinformuje Cię, gdzie znajduje się kolejna część laski.

## PODPOWIEDZI

1. Zbieraj każdą magiczną broń, może Ci się uda odnaleźć miecze zawierające czar Life Steal, Firestorm lub Passwall (jedynie wartościowe magiczne miecze, inne lepiej sprzedać).
2. Jak najszybciej przygotuj czar otwierający drzwi, ale dopiero po zdobyciu szóstego—siódmego poziomu wykształcenia magicznego można otwierać nim wszystkie drzwi (standardowy czar Open Door jest zbyt słaby).
3. Kup koniecznie czar Passwall lub zdobądź magiczną broń (z tym czarem).
4. Zamknięte drzwi, wymagające odpowiedzi na zagadkę (najczęściej pisanej wierszem, przez co czasami zupełnie niezrozumiałej), której nie znasz, spróbuj otworzyć czarem lub obejść przez ścianę (za pomo-

poziomu. Również w wieży możesz spotkać prawie wszystkich przeciwników występujących w grze. Jest tutaj cela, którą przeznaczono dla Ciebie.

6. Po dotarciu do Jagara nie walczyć z nim (i tak jest nieśmiertelny), tylko znajdź kulę mocy (w jednym z pomieszczeń w pobliżu) — przyda się czar otwierający drzwi — i dotknij jej.

## WADY SCENARIUSZA

Nie można np. zostawiać sobie jakichś przedmiotów, ponieważ przedmioty na danym piętrze i postaci przeciwników tam spotykanych, są generowane od nowa po każdym wejściu na dany poziom. Nie można również wyczyścić danego poziomu z wrogich osobników, aby później spokojnie odpoczywać, bo program bez przerwy generuje nowych przeciwników.

Mimo widocznych niedociągnięć, polecam Arenę wszystkim miłośnikom gier fantasy, jest o co powalczyć.

**Dariusz Berdysz**



## ARENA

Bethesda 1994  
Przygodowa  
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		75%
Grywalność		75%
Pomysł		70%
Ogółem		70%



(można również naprawić magiczną broń!). Cena naprawy zależy od wartości przedmiotu i czasu naprawy (standardowo 10 dni). Zarówno w gildii, jak i w sklepie możesz spróbować coś ukraść, ale jeżeli nie masz wysokiego poziomu szybkości i szczęścia, jest to bardzo ryzykowne. Nieudana próba kradzieży kończy się pojawieniem 3 zakutych w zbroje wojowników, a Ty bez magicznej broni, silnych czarów lub wysokiego (9-10) poziomu wyszkolenia — jesteś już właściwie martwy.

W pałacu możesz porozmawiać z lokalnym władcą i czasami

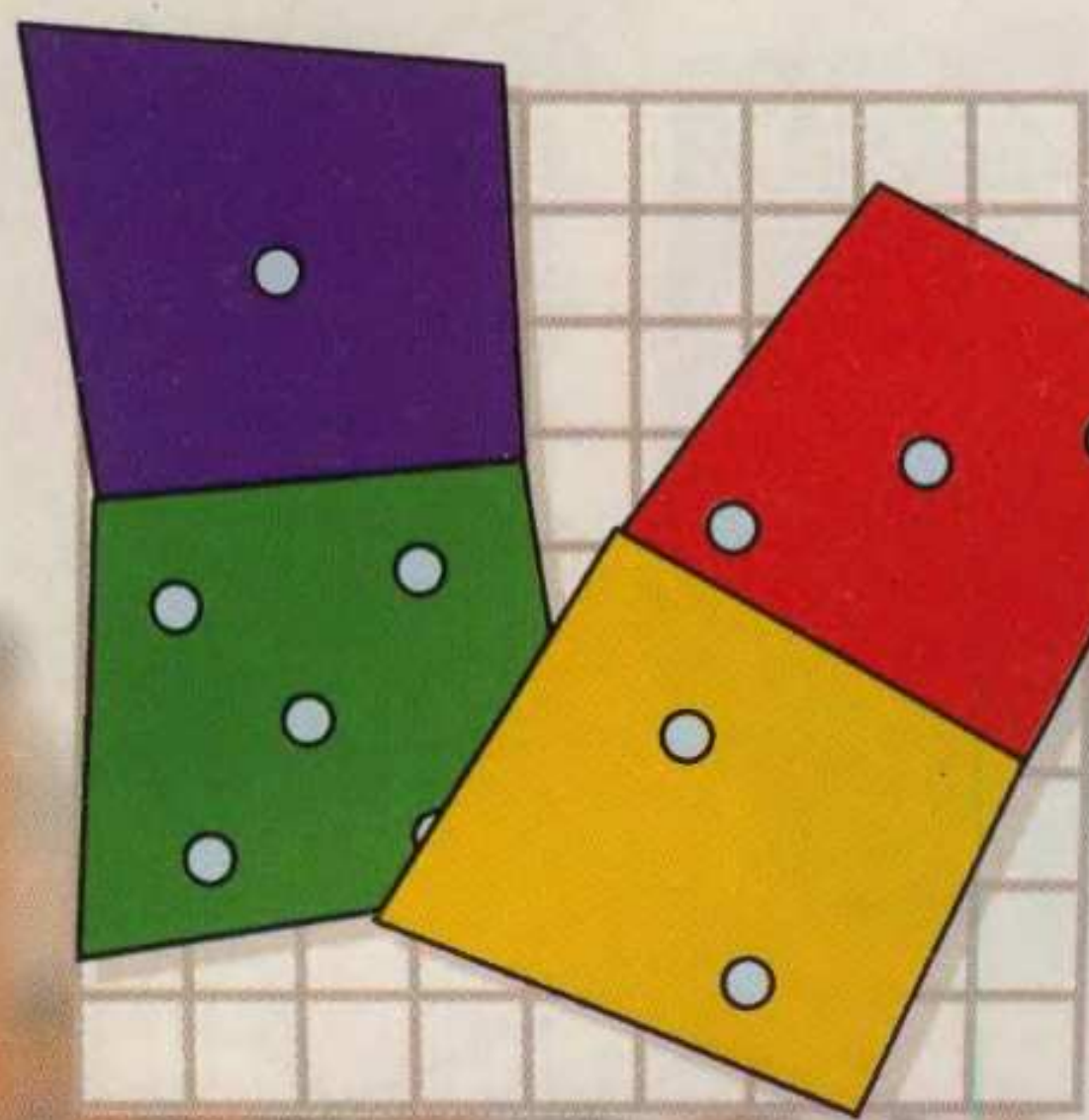
cji za darmo. Będziesz musiał najpierw wykonać złe zadanie. Dopiero wtedy otrzymasz potrzebne Ci informacje.

Po zdobyciu każdej części laski pojawi się w Twoim śnie sam Jagar i zaproponuje współpracę.

cą czaru Passwall).

5. W każdym labiryncie poszukiwany przedmiot lub osoba znajdują się najczęściej w centrum najniższego poziomu. Odwrotnie jest tylko w wieży, tam startujesz z najniższego





Wróćmy myślą dwanaście lat wstecz. Listopad roku 1888 był, jak to zwykle bywa w Londynie, wilgotny i mglisty. Żółta, ciężka mgła wisiała nisko nad miastem. Doskonała pogoda dla wszelkiego rodzaju przestępców. Można się bezpiecznie ukryć, uderzyć, a mgła ukryje ucieczkę z miejsca zbrodni.

Zdarzyło się to zaraz po śniadaniu. Właśnie przeglądałem poranne gazety, gdy Holmes wręczył mi list do przeczytania. Była to krótka wiadomość od inspektora Lestrade ze Scotland Yardu. Informował o morderstwie, które miało miejsce na tyłach Regency Theatre.

### Miejsce zbrodni

Wkrótce znaleźliśmy się w zaułku za teatrem. Przed drzwiami prowadzącymi na zaplecze leżała kobieta w wieku ok. 25 lat. Na jej ciele widać było liczne rany zadane ostrym, krótkim narzędziem. Możliwe, że był to skalpel. Nie miałem okazji przyjrzeć się temu bliżej, gdyż zauważył nas inspektor.

— Mr Holmes i Dr Watson, cieszę się, że panowie przybyli tak szybko! — Lestrade przywitał nas serdecznie.

— Ofiara nazywa się Sara Carroway, była aktorką — dodał inspektor.

Podał nam jej adres oraz kilka szczegółów dotyczących ofiary (miała siostrę). Stwierdził, że jest świadek napaści — a właściwie ucieczki — mordercy.

Holmes uważnie przyjrzał się zwłokom. Ja też miałem okazję to zrobić. Na szyi widać było ranę, chyba po

zerwanym naszyjniku. Liczne rany wyglądały tak, jakby zostały zadane ząbkowanym ostrzem. Nie spotkałem się z niczym podobnym w mojej praktyce lekarskiej. W ranach można było zauważyć jakąś białą substancję, Holmes zebrał jej próbkę.

Lestrade zauważył, że mój przyjaciel skończył już oględziny miejsca zbrodni.

— Sprawa wydaje się jasna. To jeszcze jedna ofiara Kuby Rozpruwacza — powiedział inspektor pewnym głosem.

Jednak Holmes nie zgadzał się z jego przypuszczeniem. Zwrócił uwagę na obrażenia zadane jakby ząbkowanym ostrzem. Inspektor Lestrade przyznał, że jest to rzeczywiście dziwne, jednak upierał się dalej przy swojej ocenie sytuacji.

Holmes podziękował inspektorowi i udał się do garderoby Sary Carroway, aby przesłuchać jedyne go świadka zbrodni.

Niestety, przeprowadzona rozmowa niewiele nowego wniosła do sprawy. Koleżanka Sary — Sheila Parker — była bardzo roztrzęsiona, dopiero po dłuższej chwili udało się Holmesowi wydobyć jakieś sensowne zeznania. Nie wiedziała jednak wiele ani o Sarze, ani o jej siostrze. Jedyne informacje, jakie otrzymaliśmy, dotyczyły medalionu, który Sara niedawno dostała od siostry (stąd obrażenia na szyi ofiary) oraz niezwykłego wielbiciela — kilkunastoletniego chłopca. Obecny w garderobie Henry Carruthers także niewiele mógł dodać.

Holmes dokładnie obejrzał pokój. Szczególną uwagę zwrócił na bukiet kwiatów w wazonie (zabrał nawet kilka)

**WIELE BYŁO INTERESUJĄCYCH SPRAW, W KTÓRYCH BRAŁEM UDZIAŁ U BOKU MOJEGO PRZYJACIELA HOLMESA. W TYM CZASIE NAD LONDYŃSKIM ŚWIATKIEM PRZESTĘPCZYM UNOSIŁ SIĘ DUCH GENIUSZU PROFESORA MORIARTY, A NA LONDYŃSKICH BRUKACH GRASOWAŁ KUBA ROZPRUWACZ. CHCIAŁBYM JEDNAK PRZYPOMNIEĆ WAM SPRAWĘ MNIEJ ZNANĄ, CHOĆ RÓWNIE DRAMATYCZNĄ.**

i przeczytał załączony bilecik. Obejrzał też flakonik z perfumami, który wyglądał na prezent oraz plamę widoczną na drzwiach.

Wróciliśmy do domu. Holmes natychmiast zajął się analizami chemicznymi pobranych próbek. Nie trwało to zbyt długo.

— Do zabarwienia kwiatów użyto jodyny. W składzie białego proszku znajduje się arszenik — stwierdził Holmes i dodał — wybaczyć Watsonie, ale zostawię Cię na jakiś czas samego. Nie ma wielkiego sensu, abyś włóczył się ze mną po Londynie. Obecna faza śledztwa nie jest ani niebezpieczna, ani zbyt ciekawa...

Holmes wrócił po kilku godzinach. Rozsiadł się wygodnie w fotelu i opowiedział mi o przebie-

gu dochodzenia.

### Opowieść Holmesa

Jeszcze zanim wsiadłem do dorożki, kazałem Wigginsowi odszukać kwiaciarnię, z której pochodził bukiet Sary. Potem obejrzałem jej mieszkanie.

Znalazłem tam sweter z em-





blematem Klubu Rugby Kensington. Doszedłem do wniosku, że warto obejrzeć jeszcze raz ciało ofiary i porównać jej rany z pozostałymi "trofeami" Kuby Rozpruwacza. Pojechałem do kostnicy Southwark Morgue.

Łatwo można dostrzec różnicę między ranami zadanyymi przez Kubę Rozpruwacza, a tymi, które doprowadziły do śmierci aktorki. Przejrzałem rzeczy znalezione przy ofierze. Jednak koroner nie pozwolił zabrać niczego bez zezwolenia jego zwierzchników.

Odwiedziłem więc siedzibę Scotland Yardu. Widać było wyraźnie, że inspektorem Lestrade targają sprzeczne uczucia. Z jednej strony niespecjalnie mu się podobało, że wtykam swój nos w zakończoną już, jego zdaniem, sprawę. Jednak, ponieważ był pewny swojej interpretacji wydarzeń, spodziewał się, że powinien mi się noga. Choć Lestrade wysoko ceni moje rady, to chętnie ujrzałby moją porażkę. To ostat-

nie zadecydował! Dał mi pozwolenie.

Wśród rzeczy należących do Sary znajdował się klucz, który wydawał się pasować do szuflady w szafce jej garderoby. Rzeczywiście pasował! Znalazłem tam dwa bilety do Chancery Opera House, gdzie występowała jej siostra. Zdecydowałem, że warto rozejrzeć się w tamtej okolicy.

Spotkałem właścicielkę teatru, Mrs Worthington. Była wstrząśnięta wiadomością o śmierci Sary.

P o -  
zwo-



liła mi rozejrzeć się w garderobie jej siostry. Znalazłem tam pęk kluczy. Wracałem już na Baker Street 221B, gdy po drodze spotkałem Wigginsa. Znalazł już tę kwiaciarnię. Nie warto było odkładać

wizyty, więc natychmiast tam pojechałem.

Kwiaciarczyk udało się przypomnieć sobie klienta, który kupił ten bukiet. Wiem nawet, jakie ma inicjały — G.B. Nie rób takiej zdziwionej miny Watsonie, po prostu znalazłem jego spinak do mankietu. Odwiedziłem też Moongate Pub, ponieważ osobnik ten, przed kupieniem kwiatów wyszedł z tego lokalu.

Barman udzielił mi istotnych informacji. Muszę wyznać, że początkowo nie był zbyt chętny do współpracy. Jednak, jeżeli komuś zależy na

Uży-  
ma-  
niu

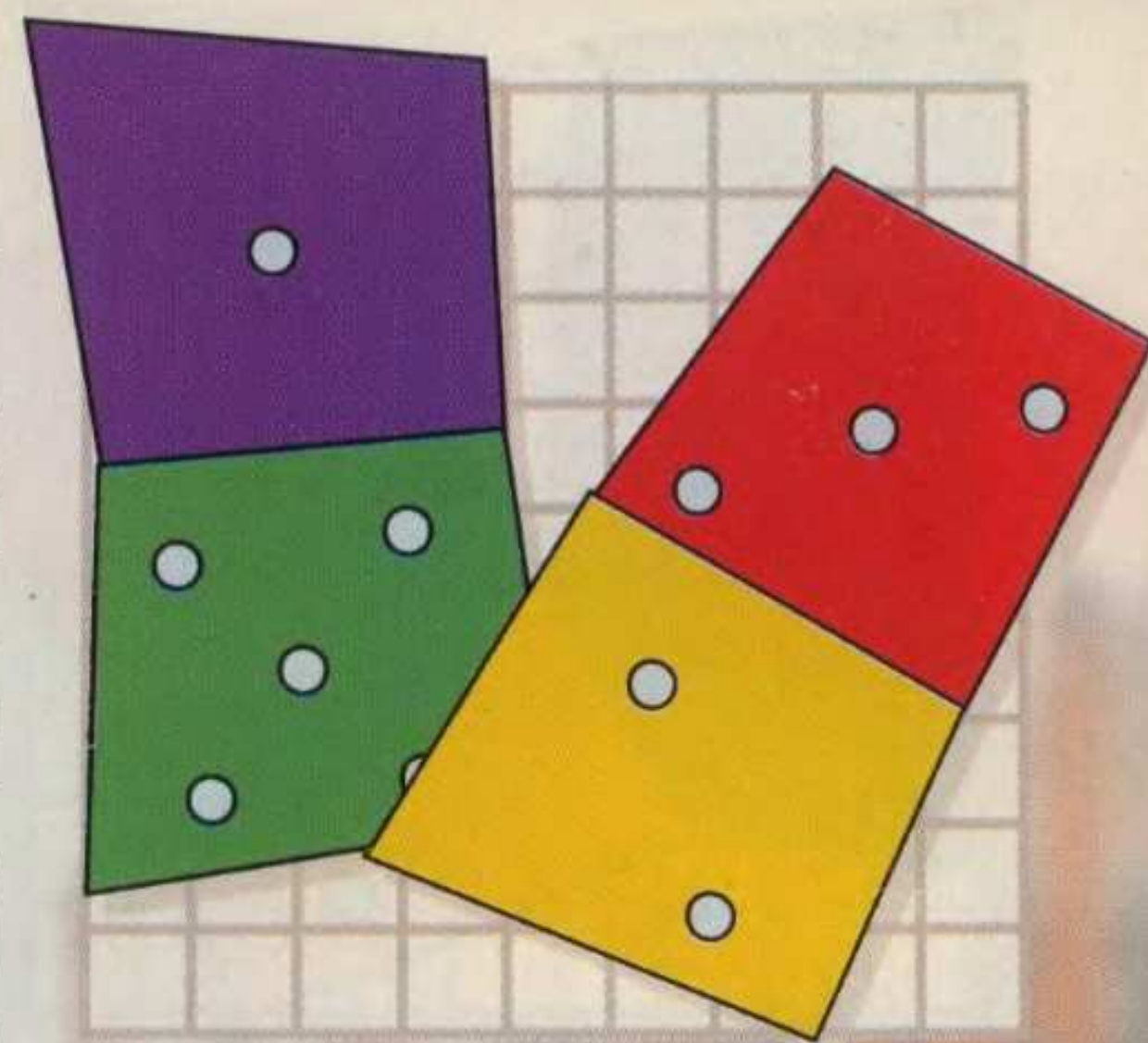


tajemnicy co do swojej niezbyt chlubnej przeszłości, to nie powinien wieszać wszystkich dowodów na ścianie... Cóż, potem rozmowa potoczyła się znacznie żywiej. Właściciel spinki nazywa się Blackwood, zajmuje się wypychaniem zwierząt. W pobliskim sklepie tytoniowym miały znajdować się jego prace. Padło też nazwisko Sary Carroway — dopytywał się o nią chłopak pracujący w znajdującej się niedaleko aptece. Poszedłem więc tam.

Jednak trop wiodący do pomocnika aptekarza okazał się niewypałem. Nieco lepiej było w Bradley's Tobacco Shop.

Poznałem adres Oxford Taxidermy, którego właścicielem jest Mr Blackwood. W drodze powrotnej zajrzałem jeszcze do perfumierii, w której kupiono flakonik perfum z garderoby Sary. Tam uzyskałem kolejne informacje prowadzące do zawodnika rugby, grającego w South Kensington Field.

— Może wybierzemy się tam razem, - Watsonie? — niespo-



dziewanie zaproponował Holmes.

## Wspólne dochodzenie

Wkrótce znaleźliśmy się na boisku klubu sportowego. Podczas rozmowy z trenerem Holmes podał mi tyle szczegółów dotyczących poszukiwanej przez nas osoby, że (jak zwykle) zadziwił mnie swoją spostrzegawczością. Trener nie miał większych wątpliwości, o którego zawodnika chodzi. James San-



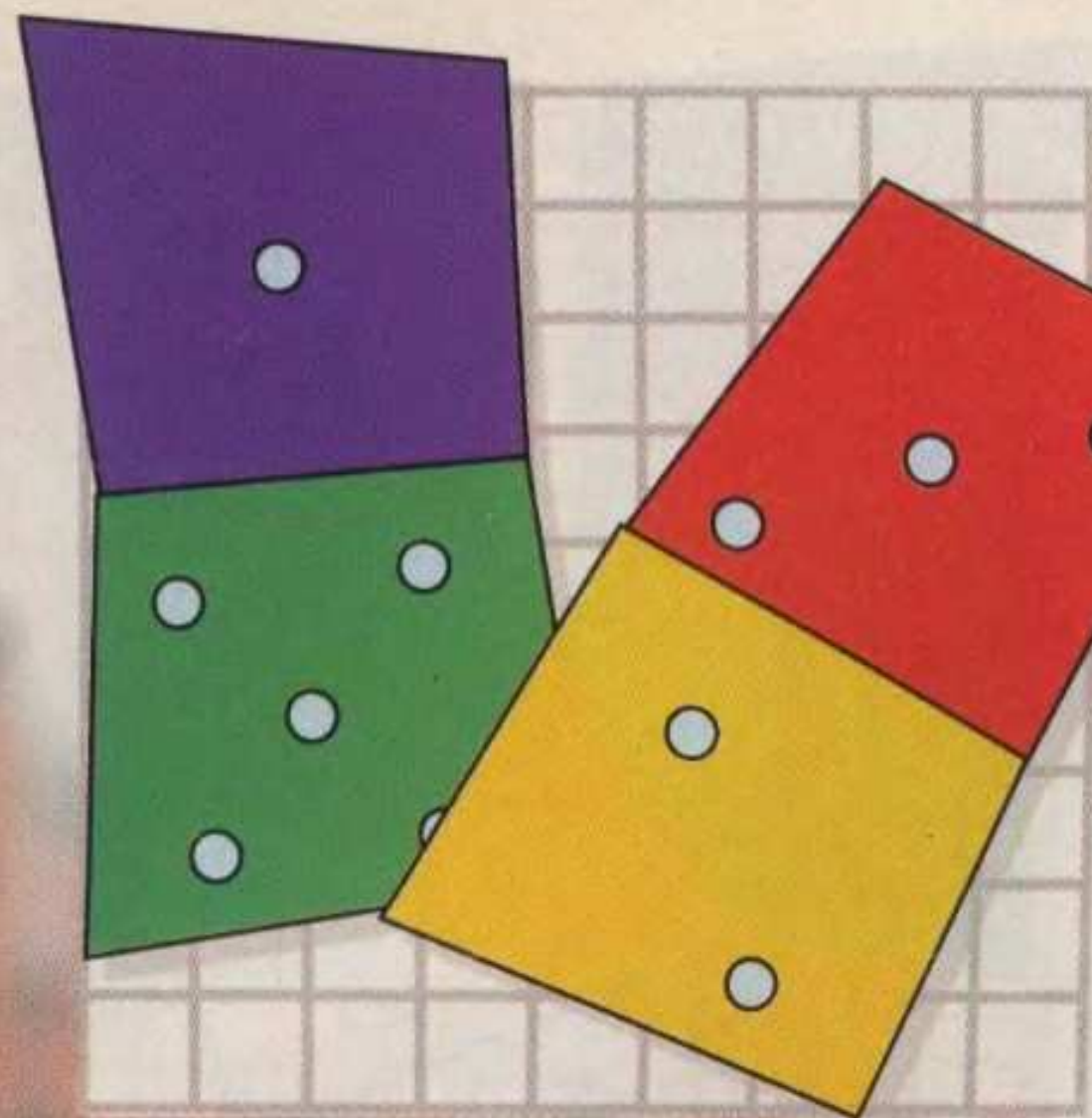
ders nie bardzo chciał uwierzyć w śmierć Sary. Jednak gdy Holmes pokazał mu wydanie gazety z poprzedniego dnia — uwierzył. Był kompletnie załamany. Kochał Sarę. Podał nam personalia bliskiego znajomego Sary — Antonio Caruso. Opowiedział też o spacerach z nią po parku, obserwowała tam jakiegoś małego chłopca.

Spotkanie z Sandersem wyeliminowało kolejnego podejrzanego. Nie pozostało nam nic innego, jak tylko udać się do sklepu Oxford Taxidermy. Natychmiast po wejściu do środka zauważyłem leżący na stole nóż. Miał krótkie, ząbkowane ostrze! To mogło być narzędzie zbrodni! Niestety Mr Blackwood był nieobecny. Jego pomocnik poinformował nas, że udał się na umówione spotkanie w Surrey Commercial Docks.

Ponieważ obszar przystani jest dosyć duży zaproponowałem, aby pies pomógł nam wytropić Blackwooda. Pożyczyliśmy wyżła od Shermana. Doprowadził on

TAJE-  
MNI-  
CA  
ŚMIER-  
CI  
SARY  
CAR-  
RO-  
WAY





nas do jednego z magazynów. Tam przerwaliśmy spotkanie dwóch osobników. Krótka szamotanina i pościg zakończyły się połowicznym sukcesem. Schwytaliśmy Blackwooda, jednak jego współnikowi udało się uciec.

Przesłuchanie Blackwooda wyjaśniło wiele spraw. Został on wynajęty przez pewnego dzentelmena — miał odzyskać dokument znajdujący się w posiadaniu Anny Carroway, a jej siostra stała się przypadkową ofiarą. Medalion,

statuetką znajduje się skrytka. Był w niej dziennik, który rzucił nieco światła na przyczyny przestępstwa. Anna ukryła w medalionie ważny dokument osobisty.

Pojechaliśmy do biura Mr. Faringtona. Okazało się, że był on starym przyjacielem ojca sióstr Carroway. Jakiś czas temu pojawiła się u niego Anna. Miała syna ze swoim pracodawcą, lordem Brumwellem, który uznał dziecko za swego dziedzica, ale wymusił na Annie zrzeczenie się praw rodzicielskich. Anna nie chciała się z tym pogodzić, postanowiła oddać sprawę do sądu. Miała nadzieję, że do wygranej przyczyni się dokument,



znajdujący się w jej

posiadaniu. Wszystkie więc poszlaki wskazywały na lorda Brumwella jako inicjatora serii wypadków, które doprowadziły do morderstwa, brakowało jednak dowodów...

Kolejnym przystankiem na naszej długiej trasie był lombard Nigela Jaimesona. Okazało się, że medalion cieszył się dużą popularnością! Został kupiony przez przedstawiciela agencji detektywistycznej Morehead & Gardner, a wypytany o niego podejrzany osobnik — Robert Hunt.

Następnym miejscem, które Holmes zapragnął odwiedzić, był park. Wdał się tam w krótką rozmowę z chłopcem, który był synem Anny. Chłopiec swoją matkę uważał za piastunkę. Niestety, nie chciał powiedzieć jak się nazywa. Odchodząc zostawił czapkę. Na jej metce był adres Ed-dington's Equestrian Shop.

Oczywiście, natychmiast udaliśmy się pod ten adres. Jednak sprzedawca nie chciał powiedzieć, kto kupił tę czapkę. Jednak Holmes potrafił go przekonać (żaden kupiec nie jest zbyt szczęśliwy, gdy ktoś mu udowodni, że zamiast antyków sprzedaje imitacje) — czapkę kupił lord Brumwell!

Po następne informacje pojechaliśmy do agencji detektywi-

stycznej Morehead & Gardner. Niestety, obu detektywów nie było na miejscu. Jeden z nich miał umówione spotkanie w ogrodzie zoologicznym. Ruszyliśmy jego śladem. Już przed bramą ZOO spotkaliśmy konstabla Dugana! Sprawa sióstr Carroway stawała się coraz bardziej krwawa. Kolejne morderstwo!

Ciało mężczyzny było mocno poranione. Śledztwo prowadził inspektor Gregory.



— Mr Gardner nie miał szczęścia... Rany tak wyglądają, jakby zostały zadane przez lwa. Jednak mogę się założyć, że to nie lew był sprawcą tego morderstwa! Ktoś się bardzo namęczył, przenosząc tutaj zwłoki — powiedział Holmes.

Po krótkiej rozmowie z policjan-



tami Holmes poszedł do biura parku. Krótka rozmowa z dozorcą doprowadziła nas na nowy trop — poprzedniej nocy na terenie ZOO pracował Simon Kingsley. Holmes zdecydował, że musimy go odwiedzić, po drodze zerknęliśmy na wybieg lwa.

Mr Kingsley nie był zachwycony naszą wizytą. Holmes rozejrzał się po jego mieszkaniu. Zauważyłem, że zwrócił baczną uwagę na fotografię lwa — Feliksa, wiszącą na ścianie. Potem Holmes stwierdził, iż wie o tym, że to Kingsley przeniósł zwłoki Gardniera. Widząc jednak obawę opiekuna lwa o swego ulubieńca, dodał natychmiast, że jest pewny niewinności Feliksa. Poprosił Kingsleya, by mu pomógł rozejrzeć się po wybiegu lwa. Udaliśmy się wszyscy do ZOO. Na wybiegu Kingsley przytrzymał lwa, a Holmes tymczasem wygrzebał z błota jakiś przedmiot.

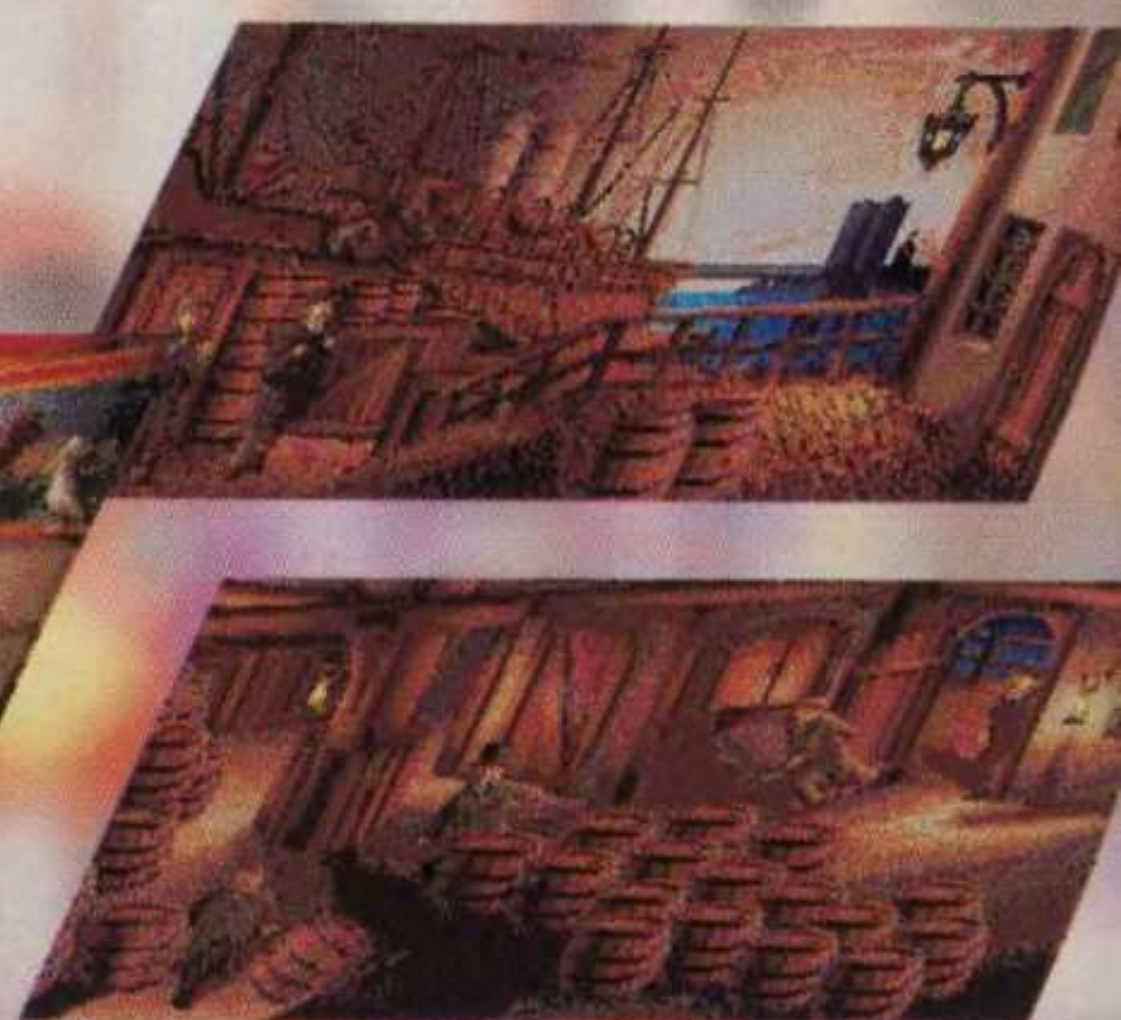
Był to zegarek Gardniera, w którym znajdował się kawałek

papieru z szyfrem do sejf.

Pojechaliśmy ponownie do agencji detektywistycznej. Jednak dalej nie było Mr. Moreheada. Wyszedł niedawno, po otrzymaniu listu. Holmes zdecydował, iż sytuacja jest na tyle poważna, że powinniśmy podjąć gwałtowne środki. Wyważyliśmy drzwi. Holmes szybko przeszukał biuro i znalazł wiadomość, gdzie miało dojść do spotkania — na stacji St Pancras.

Na miejsce spotkania przybyliśmy jednak za późno. Tylko po to, aby być świadkami tragicznej śmierci detektywa — został wepchnięty pod koła nadjeżdżającego pociągu! Zabójcę udało nam się ująć. Był nim Robert Hunt. Odstawiliśmy go do Scotland Yardu i jeszcze raz odwiedziliśmy biuro detektywistyczne.

Holmes niezbyt długo szukał sejf, było w nim świadectwo urodzenia syna Anny Carroway.



W naszym posiadaniu znajdowały się materiały wystarczające, aby odwiedzić lorda Brumwella!

Nie tak łatwo uzyskać widzenie u lorda. Najpierw był lokaj, później Lady Brumwell. Dopiero potem spotkaliśmy sprawcę całej tej serii morderstw.

Rozmowa była dosyć gwałtowna, Holmes nie przebiegał w słowach. Po chwili lord Brumwell wybiegł z pokoju. Wyrzuty sumienia i obawa przed skandalem okazały się tak silne, że lord popełnił samobójstwo skacząc do Tamizy.

Jednak wcześniej, jakby chcąc zmniejszyć obciążenie swojego sumienia, podał nam adres Hunta. Udaliśmy się tam natychmiast.

Podczas przeszukania pokoju Holmes znalazł kwit z lombardu Jaimesona, a w skrzyni stojącej przy łóżku — horoskop podpisany

#### Dystrybucja wersji na CD-ROM:

IPS Computer Group  
02-916 Warszawa  
ul. Okrężna 3  
tel. 642-27-66, 642-27-68  
fax 642-27-69



czule przez madame Rosę. Okazało się, że Hunt zastawił u Jaime-sona pudełko kart do tarota, w którym znaleźliśmy niewielki klucz.

Odwiedziliśmy dom madame Rosy. W szufladzie stolika Holmes znalazł srebrny klucz. Szybko odkrył tajny schowek — wystarczyło nieco poruszyć świecznikiem. W środku leżał akt własności magazynu przy Savoy Street Pier.

Ślad ten doprowadził nas do Anny Carroway. Czas już był najwyższy, gdyż znajdowała się tuż obok bardzo przemyślnie skonstruowanej bomby. Holmes wyniósł związaną Annę, a ja próbowałem ugasić lont. Niestety, nie powiodło mi się i okolicą wstrząsnęła nielicha eksplozja.

Udało mi się uciec tylko dlate-

na — Anno Domini 1900.

## Kilka słów komentarza

W opisie musiałem dokonać skrótów w przedstawieniu scenariusza gry; zrezygnowałem z niektórych scen; zostawiłem doktora Watsona "w domu". Gdybym tego nie zrobił, to artykuł ten, z powodzeniem, mógłby zająć całą pulę przeznaczoną na dział GRAMY!

## Oprawa gry

Grafika jest... doskonała. Wspaniałe akwarele dobrze oddają atmosferę epoki. Do tego docho-

locka Holmesa po pojawieniu się tej gry na rynku, zapewne przewrócił się kilkakrotnie w grobie...

Ktoś, kto spodziewa się, że w grze znajdzie zagadkę, którą trzeba rozwiązać za pomocą klasycznych już metod Holmesa, przeżyje lekki szok. W grze trzeba stosować zasady logiki, której nie uczono nas w szkole, za to charakterystycznej dla tej właśnie gry komputerowej.

Drobny przykład. W jednej z pierwszych scen gry należy podnieść łom. Po co? Po to, aby go dwukrotnie użyć w ostatnich scenach gry!

— Cóż za błyskotliwy przykład dedukcji, drogi Holmesie — powiedziałby zapewne doktor Watson.

Pomysł jest paranoiczny. Można wyobrazić sobie Holmesa i Watsona ganiających po Londynie z takim wyposażeniem (łom nie szpilka, w klapę go nie wepniesz). Pewnie pierwszy napotkany policjant aresztowałby dwóch

sa z jednego krańca miasta na drugi.

## Instrukcja

Pierwsze wrażenie — instrukcja jest dziwaczna. Poza zwykłym opisem komend i celu gry — zostajemy uraczeni epilogiem, którego nijak nie można dopasować do akcji gry (miejmy nadzieję, że nikt nie będzie chciał przesłuchać Edwarda, księcia Clarence).

## Wymagania sprzętowe

Niezbędne minimum: 386SX, VGA, 571 kB RAM (więcej pamięci, aby przyspieszyć działanie gry i słuchać zdigitalizowanej mowy), 15 MB wolnego na twardym dysku (jeszcze lepiej 29 MB).

## Podsumowanie

Świetna oprawa graficzna, gorsza grywalność, nie dopracowany scenariusz — trudno wystawić jednoznaczną ocenę, ale jeśli lubimy tekstowe przygodówki...

**Jacek Ilczuk**



go, że w ostatnim momencie dostrzegłem klapę w podłodze. Pamiętam zdumienie Holmesa gdy ujrzał, jak wychodzę żywy i cały z doszczętnie zniszczonego magazynu...

Tak zakończyła się jedna z bardziej dramatycznych spraw, w których uczestniczyłem u boku mego sławnego przyjaciela.

Z pamiętnika doktora Watsona

dają animowane wstawki. Wszystko na wysokim poziomie. Jeżeli ktoś nie posiada karty dźwiękowej zgodnej ze standardem Adlib, Sound Blaster, Roland, czy Tandy, może słuchać jedynie... warkotu wentylatora.

## Przyjemność z grania?

Grywalność jest taka, jak we wszystkich grach tekstowych, czyli przeciętna. Konieczna jest znajomość języka angielskiego. Nie czarujmy się — lepsza niż tylko podstawy; o grze można powiedzieć, że jest PRZEGADANA. Nasuwa się tutaj jedno pytanie. Gra Syndicate, w której znajomość języka angielskiego odgrywa marginalną rolę — została spolszczona. Dlaczego nie zrobiono tego dla gry The Lost Files of Sherlock Holmes? Uważam, że wtedy cieszyłaby się dużo większym powodzeniem.

## Scenariusz

Autorzy gry wspominają coś o jakichś "badaniach" rodzinnego archiwum Watsonów. Chcieli zapewne dać wszystkim do zrozumienia, że ich gra opiera się w znacznej mierze na twórczości Artura Conan Doyle'a. Jednak twórca postaci Sher-



podejrzanych osobników... I taki byłby koniec tej obiecującej sprawy!

Wyjaśniło się też, kto właściwie utrzymywał przy życiu do-rożkarzy w XIX wieku. Po prostu wozili Sherlocka Holme-



## LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Electronic Arts 1992

Przygodowa

IBM PC

Grafika 100%

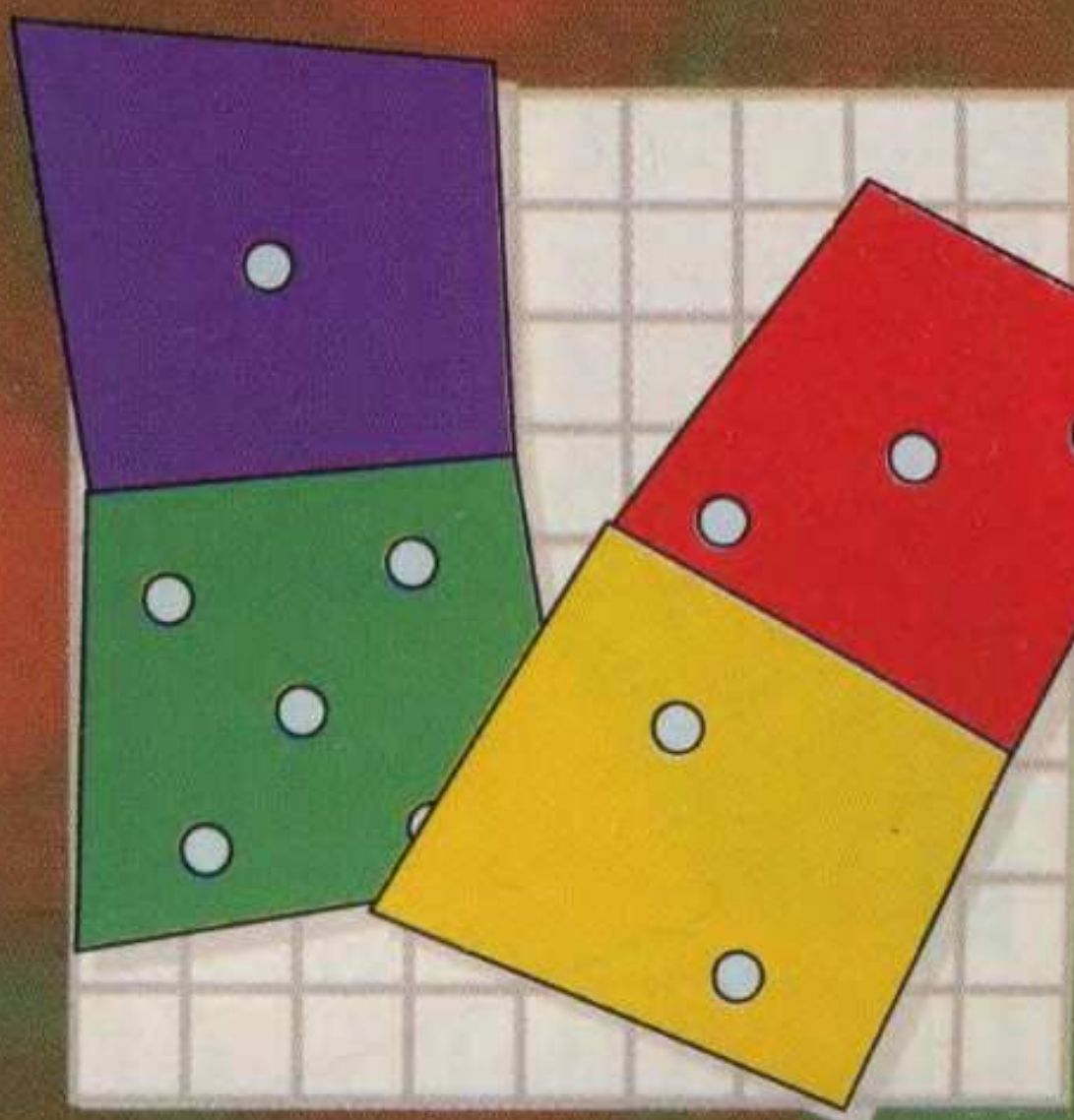
Dźwięk 95%

Grywalność 70%

Pomysł 70%

Ogółem 75%





nictwo Literackie, Kraków 1988 r. Neurochirurgia jest wysoko wyspecjalizowaną dziedziną chirurgii. Wymaga od zajmującego się nią lekarza dwóch pozornie wykluczających się cech — siły i delikatności.

Sila — potrzebna jest, aby dostać się do wnętrza czaszki. Po rozcięciu skóry i mięśni chirurg chwytą wiertarkę, a następnie pilę lub specjalne urządzenie do młaz-

dzenie kości, którymi poszerza powstały otwór. Czasami niezbędne jest użycie dłuta, wtedy kawałki kości latają po całej sali operacyjnej.

A delikatność? Wyobraźcie to sobie: jeden nieopatrzny ruch, nawet o 1 milimetr, może spowodować trwałe kalectwo u operowanego pacjenta, np. nie będzie on

w stanie władać ręką lub nogą, czy też mówić.

## Zaczynamy grę

Pamiętasz swoje początki w To-olworks General Hospital? Był to wtedy mały szpitalik. Dotacje z Ministerstwa Zdrowia dokonały jednak cudów i oto znajdujesz się w nowoczesnym szpitalu.

Ledwo przekroczyłeś progi oddziału neurochirurgicznego i wpisałeś się na listę pracowników, już wzywają Cię do sali seminaryjnej. Po kilku minutach wykładu zostajesz skierowany do swojego pierwszego pacjenta.

Nieco drżącą ręką chwytasz historię choroby. Dowiadujesz się, z jakimi dolegliwościami pacjent został przywieziony do szpitala. Przechodzisz więc do stawiania diagnozy.

## Badanie neurologiczne

Rozpoczynasz od badania fizykalnego, które ma odpowiedzieć na podstawowe pytania. Czy nastąpiło uszkodzenie układu nerwowego? Jeżeli tak, to jaka jest jego rozległość i jakie ma być Twoje dalsze postępowanie?

Na początku badasz głowę. Najpierw sprawdzasz ruchomość gałek ocznych i reakcję źrenic na światło. Obie gałki oczne powinny symetrycznie podążać za przedmiotem. Podobnie symetrycznie reagują na światło źrenice (związują się).

Następnie polecasz pacjentowi powtórzyć słowo "Alice". Niemożność wypowiedzenia go pozwala nam podejrzewać, że proces chorobowy dotyczy lewej półkuli (w części tylnej zakrętu czołowego

Jest to już nasze drugie spotkanie z grą o tematyce chirurgicznej. Poprzednio (Gambler 1/94), w grze Life & Death bawiliśmy się w chirurgów brzusznych, czasami nazywanych... "rzeźnikami". Tym razem jednak będziemy neurochirurgami.

"Narkoza, antyseptyka i aseptyka stworzyły mocne podwaliny dla rozwoju chirurgii. Z chwilą ich wprowadzenia, a były to lata 80. XIX wieku, gdy ustąpił odwieczny lęk przed zaka-

żeniem, otworzyła się dla chirurgów droga operacyjnego leczenia poszczególnych narządów i układów. Rozpoczęła się walka o usunięcie "białych plam" z mapy organizmu człowieka. Nie tknięte do tej pory narządy, a więc wątroba, serce, płuca, tarczyca, czy pełne tajemnic obszary mózgowia, rdzenia kręgowego i nerwów obwodowych kolejno otwierały przed skalpelem zamknięte dotąd wrota." Sir d'Arcy Power — cytata z książki "Triumf chirurgów", J. Thorwald, Wydaw-

# ALBO WIERTARKA



# PIERWSZE PRÓBY DOKONYWANIA ZABIEGÓW NEUROCHIRURGICZNYCH BYŁY PRZEPROWADZANE JUŻ W CZASACH PREHISTORYCZNYCH! UDOWODNIAJĄ TO ZNALEZIONE W WYKOPALISKACH Z EPOKI NEOLITU LUDZKIE CZASZKI ZE

dolnego znajdują się ośrodki mowy).

Ostatnią czynnością, jaką wykonujesz, jest sprawdzenie czucia na twarzy. Za pomocą szpilki lekko klujesz oba policzki i radośnie wsłuchujesz się w okrzyki bólu pacjenta. Uważaj na jego oczy!

Teraz możesz przystąpić do badania kończyn górnych. Dotykasz ręką lewego i prawego ramienia chorego, żeby sprawdzić jego siłę mięśniową...

Pora chwycić za nieodłączny atrybut neurologa, czyli młoteczek. Uderzasz lekko obie ręce w okolicę łokci. Jeżeli zrobisz to prawidłowo, to powinny się one lekko rozprostować.

Również badanie kończyn górnych kończysz na symetrycznych ukluczeniach szpilką.

Na koniec zostało zbadanie kończyn dolnych. Przebiega ono podobnie jak górnych. Chwytnas po kolei nogi (mając nadzieję, że umyte) ręką, uderzasz je młotkiem w okolicę kolan i klujesz szpilką.

Możesz obejrzeć wynik całego badania w małym notatniku (prawy dolny róg ekranu). Są tam zaznaczone wszelkie odchylenia od normy. Jeżeli pominąłeś jakiś element badania, możesz do niego wrócić.

Badanie neurologiczne przedstawione jest w grze bardzo skrótowo. Normalnie neurolog musi zbadać niemalże wszystkie nerwy i na podstawie uzyskanych objawów zdecydować, czy ewentualne uszkodzenie dotyczy obwodowego (nerwy), czy ośrodkowe-

go (mózg i rdzeń kręgowy) układu nerwowego.

Czasami już na podstawie samego badania fizykalnego można

## ŚLADAMI NAWIERCEN. NIEJASNY JEST JEDNAK CEL TYCH OPERACJI. CZĘŚĆ NAUKOWCÓW DOWODZI, ŻE ZABIEGI MIAŁY MOTYW RYTUALNY, CZĘŚĆ ZAŚ, ŻE ŚCIŚLE LECZNICZY (POURAZOWE ZŁAMANIE CZASZKI Z JEJ WGŁOBNIEM).

ustalić rozpoznanie. Jednak na wszelki wypadek należy zlecić badania pomocnicze. Unikniesz nieprzyjemnych niespodzianek, w postaci wyjazdu chorego na "piz-za party" do pomieszczenia, zwanego sympatycznie — kostnicą.

### Badania dodatkowe

Do dyspozycji masz szereg nowoczesnych metod badania stanu pacjenta.

— Tomografia komputerowa (CAT) — głowica wytwarzająca promieniowanie rentgenowskie obraca się wokół chorego. Dane są na bieżąco opracowywane przez komputer. Przed badaniem podawany jest dożylnie środek kontrastujący. Uwaga! Niektórzy chorzy są alergikami (patrz historia choroby), więc skierowanie ich na to badanie jest równoznaczne z wyrokiem śmierci.

— Rezonans magnetyczny (MRI) — głowica wytwarza silne pole magnetyczne, które wprawia w drgania atomy w organizmie ludzkim. Po wyłą-

czeniu pola, atomy oddają uzyskaną energię. Dane opracowuje komputer. Uwaga! Silne pole magnetyczne zakłóca pracę wszczepionych stymulatorów serca.

— Angiografia — polega na wstrzyknięciu środka kontrastującego do głównych naczyń doprowadzających krew do mózgu. O dziwo (przepraszam — o, szanowna pani!), mimo że jest to ten sam środek, co stosowany w CAT, nie powo-

duje on żadnych objawów u alergików!

— Rentgenografia — klasyczne badanie rentgenowskie.

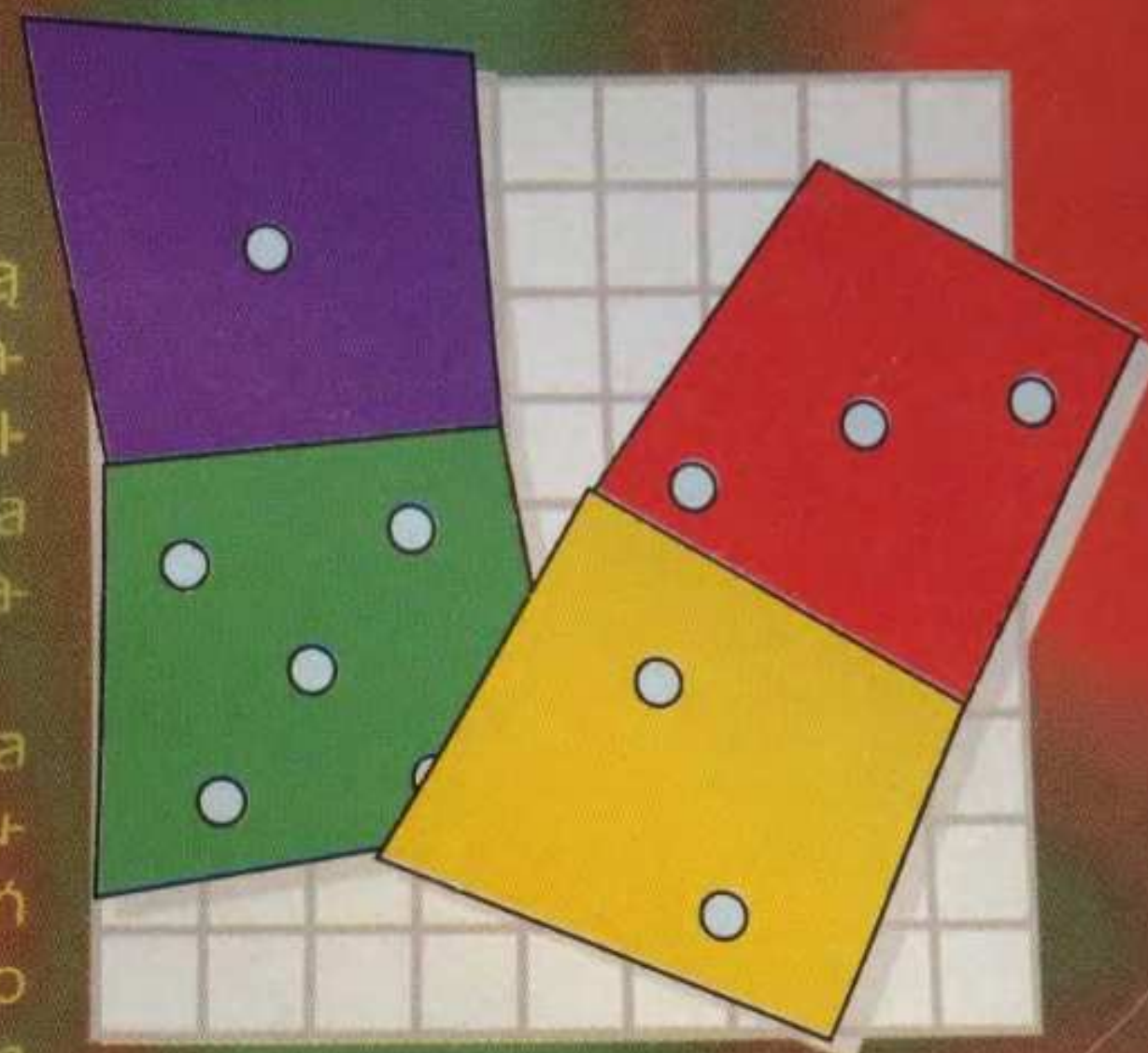
Badania dodatkowe pozwalają ustalić właściwe rozpoznanie choroby, ale większość z nich nie określa dokładnie miejsca uszkodzenia. Niezależnie od tego, czy objawy wskazują na prawą, czy na lewą półkulę mózgową — uzyskany obraz sugeruje lewą. Wyniki badania fizykalnego też nie zawsze są jednoznaczne (zdarzało mi się, że badanie sugerowało proces chorobowy toczący się w lewej półkuli, a w trakcie operacji okazywało się inaczej).

Jest jednak badanie umożliwiające ustalenie dokładnej lokalizacji. To arteriografia. We wszystkich stanach chorobowych, w których jest wymagana operacja, występują zmiany w arteriogramach. Wystarczy tylko zobaczyć, po której stronie i już po krzyku (albo dopiero przed).

### Diagnozowanie

Już wiesz, jak masz badać pacjenta i jakie możesz mu zlecić badania dodatkowe. Czas teraz przystąpić do najnudniejszej czynności w całej grze, ale niestety najważniejszej. Na podstawie zdobytych informacji ustalasz WŁAŚCIWE rozpoznanie i zlecasz odpowiednie leczenie.

Poniżej otrzymasz coś, za udo-



stępnie czego po rękach i nogach może Cię całować każdy student medycyny — kompendium neurochirurgii. Możesz więc rozpoznać:

1. Ból głowy — najczęstszy objaw wielu groźnych chorób jak guzy mózgu, tętniaki, itd. Nie każdy ból głowy jest objawem takiej choroby, przecież aż 95% ludzi cierpi na bóle głowy, jednak nie znaczy to, że należy pootwierać im czaszki!

Rozpoznanie to możesz ustalić, gdy badania fizykalne i dodatkowe wypadają normalnie.

Leczenie — stosujesz aspirynę.

2. Migrena — silny ból głowy spowodowany obkurczaniem się naczyń mózgowych i niedokrwieniem mózgu. Właściwie nie jest dokładnie wiadomo, dlaczego te naczynia się kurczą.

Badanie fizykalne wykazuje osłabienie w kończynach (górnej i dolnej) jednej strony ciała, a odruchy wywoływane uderzeniem młoteczką mogą być wzmożone. Jeśli dotyczy to lewej półkuli mózgu, mowa może być niewyraźna. Badania dodatkowe nie wykazują odchylenia od normy.

Leczenie — podać silny środek przeciwbólowy (kodeina).

3. Przedawkowanie narkotyków. Badaniem fizykalnym wykryjesz przedawkowanie:

a) kokainy — szerokie, nie reagujące na światło źrenice;  
b) morfiny — źrenice są szpilkowato zwężone i nie reagują na światło.

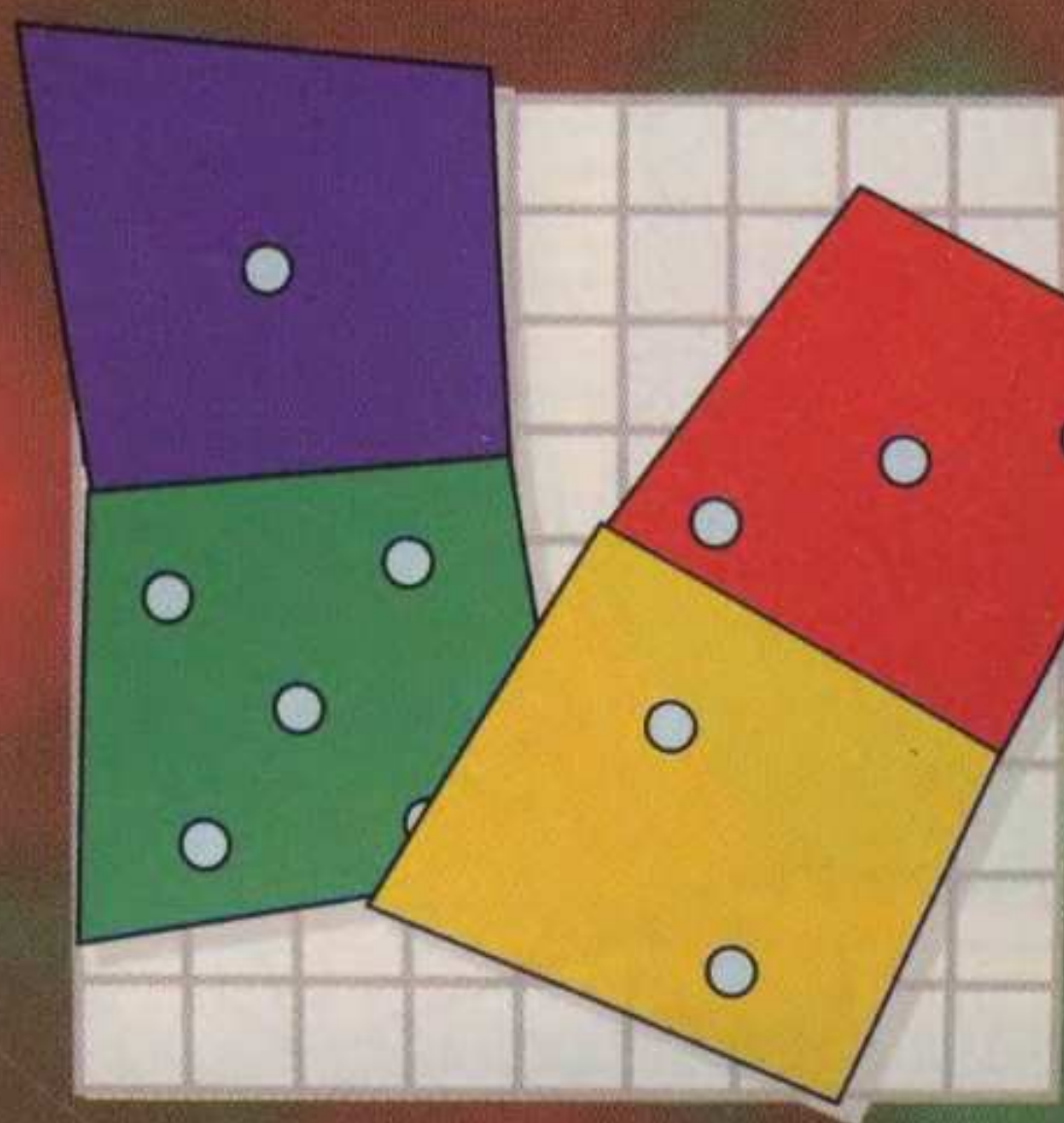
Reszta badań w normie.

Leczenie — wysyłasz śpuna do psychiatry, niech on się martwi.



PERSONEL NEUROCHIRURGII





wą a oponą twardą, w wyniku gromadzenia się krwi z uszkodzonych na skutek urazu żył. Objawy nie występują gwałtownie, lecz narastają tygodniami.

Badanie fizykalne przynosi podobny wynik jak w przypadku zawału mózgu. Potwierdzenie rozpoznania uzyskasz, robiąc zdjęcie rentgenowskie czaszki, CAT, MRI lub arteriografię.

Leczenie — wyłącznie operacyjne.

8. Tętniak — nieprawidłowe, poszerzone naczynie. Główne niebezpieczeństwo — to możliwość jego pęknięcia. Czasami tętniaki występują w licznej grupie, wtedy operujący ma naprawdę ciężki orzech do zgryzienia.

Badania fizykalne i dodatkowe jak poprzednio (z wyjątkiem rtg czaszki).

Leczenie — tylko operacyjne.

9. Guz mózgu — może być łagodny lub złośliwy. Niezależnie od charakteru guza, jest on bardzo niebezpieczny dla chorego, gdyż wskutek ograniczonej pojemności czaszki, każdy rozrost w jej wnętrzu powoduje uciśnięcie mózgu.

Badania i leczenie jak wyżej.

## Zaczynamy operację

Najpierw dobierasz zespół chirurgiczny, następnie udajesz się na salę operacyjną.

Po pierwsze, odwracasz głowę pacjenta we właściwą stronę. Następnie myjesz ręce i zakładasz sterylne rękawiczki. Teraz musisz odkazić głowę pacjenta i ograniczyć pole operacyjne za pomocą jałowej serwety. Powinno to uchronić chorego przed zakaże-



niem, jednak na wszelki wypadek podaj mu antybiotyk.

Wykres Ekg informuje o pracy serca pacjenta. Jeżeli zmieni się i zacznie przypominać literę V, to znaczy, że wystąpiły zaburzenia rytmu serca (PVC-rytm). Musisz natychmiast podać lignokainę. Gdy okaże się, że zmalała amplituda wykresu i wychylenia pojawiają się rzadziej, musisz podać atropinę, gdyż wystąpiła bradykardia (zwolnienie pracy serca).

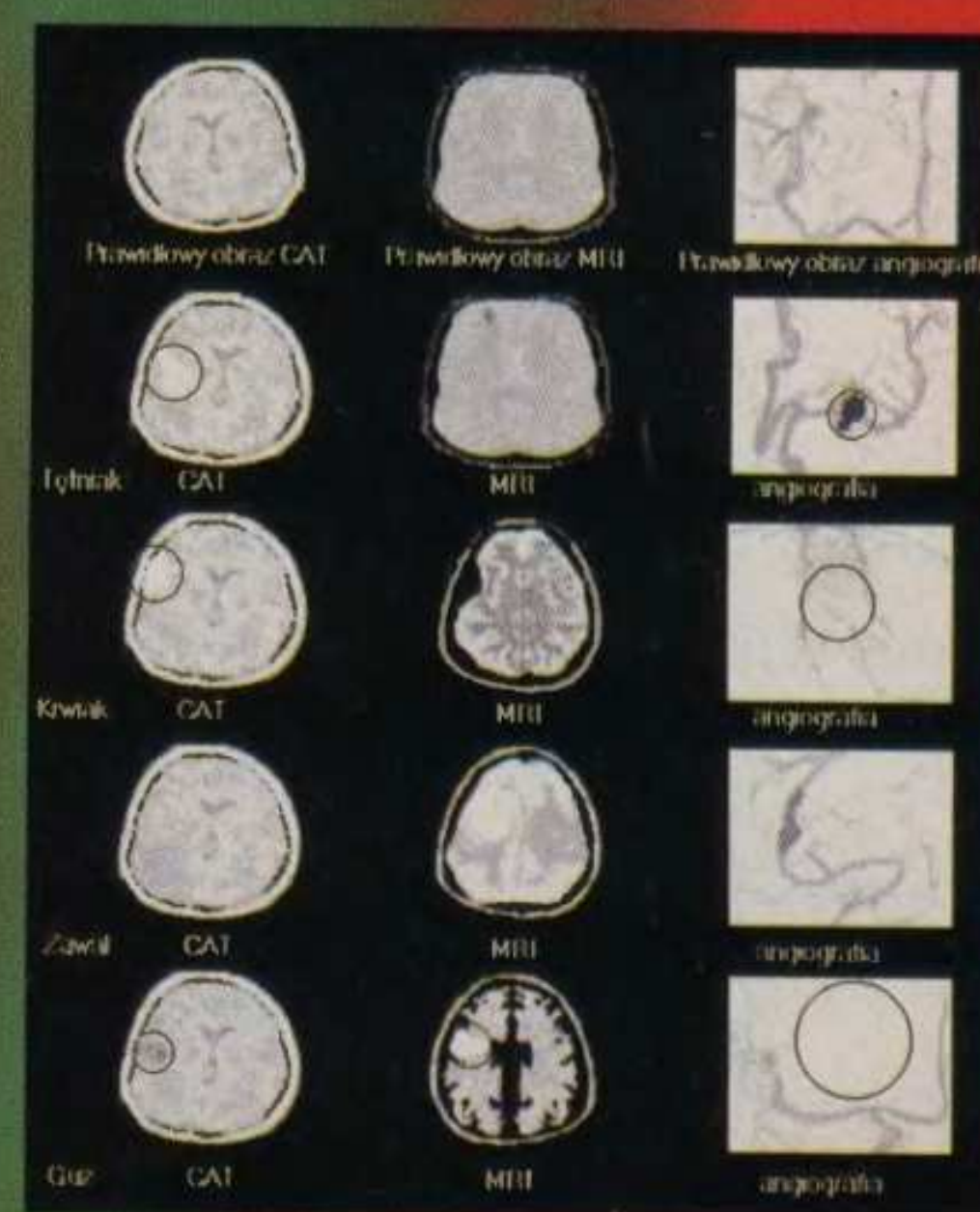
Innym ważnym elementem jest ciśnienie krwi, prawidłowe: 110/70. Najpewniejszym środkiem utrzymującym je w normie jest krew. Masz jej jednak tylko 3 butelki, gospodaruj oszczędnie. Nie wielki spadek ciśnienia krwi jest dopuszczalny. Wyjątek stanowią operacje guza mózgu i tętniaka. Przy znacznym obniżeniu ciśnienia zastosuj dopaminę.

Zwracaj uwagę również na ciśnienie parcjalne CO<sub>2</sub>. Normalnie wynosi ono 32 mm Hg. Nie może być ani większe, ani mniejsze. Nadmierny wzrost zahamujesz, włączając szybki przepływ tlenu (High), a wolny przepływ (Low) — jeśli ciśnienie spada.

Ważna jest stała kontrola stanu nerek. Patrz uważnie, czy poziom moczu wytwarzanego przez pacjenta nie spada (żółty woreczek). Jeżeli tak, to możesz go zwiększyć przez podanie mannitolu.

## Tniemy!

Pierwszy etap operacji jest identyczny we wszystkich 3 przypadkach. Musisz po prostu naciąć skalpelem skórę wzdłuż narysowanej linii. Krwawienie powstrzymujesz za



pomocą klipsów skórnych. Po zata-mowaniu wszystkich krwawiących naczyń, obetrzyj skórę z krwi i unieś ją palcami. Następnie luźny płat skóry podwiesz na haczyku, pod rozciętą skórą i mięśniami ukaże się czaszka. Obetrzyj ją z krwi.

Od tego momentu nasze postępowanie różni się, w zależności od rodzaju operacji.

## 1. Krwihak podoponowy.

Na kości czaszki widoczne jest pęknięcie (powinna być gładka). Weź irygator i zacznij krocić w okolicy uszkodzenia. Następnie chwyć wiertło trepanacyjne i zacznij wiercić w okolicy, na którą spadają krople płynu. Zabezpiecza to czaszkę przed nagłym wzrostem temperatury, a mózg przed ugotowaniem. Wierczysz tak długo, aż usłyszysz charakterystyczną zmianę dźwięku. Natychmiast przestań wiercić! Powstające na brzegu kości krwawienie tamujesz specjalnym woskiem (Bone wax).

Do powstałego otworu włóż ssak i odciągnij krew. Następnie załóż dren. Teraz możesz opuścić płat skóry i założyć na niego szwy za pomocą staplera. Koniec operacji.

## 2. Guz mózgu.



4. Paraliż histeryczny — niektórzy chorzy na schizofrenię cierpią na paraliż, którego źródło tkwi tylko w ich psychice.

Badaniem stwierdzisz osłabienie w kończynach (górnej i dolnej) po jednej stronie ciała i różne zaburzenia czucia. To wszystko.

Leczenie — też zwalamy na psychiatrę.

5. Neuropatia — uszkodzenie nerwów obwodowych na skutek np. zapalenia nerwu poprzez infekcję wirusową, cukrzycę, itd.

Chory będzie osłabiony, z zaburzeniami czucia tylko jednej kończyny. Inne badania w normie.

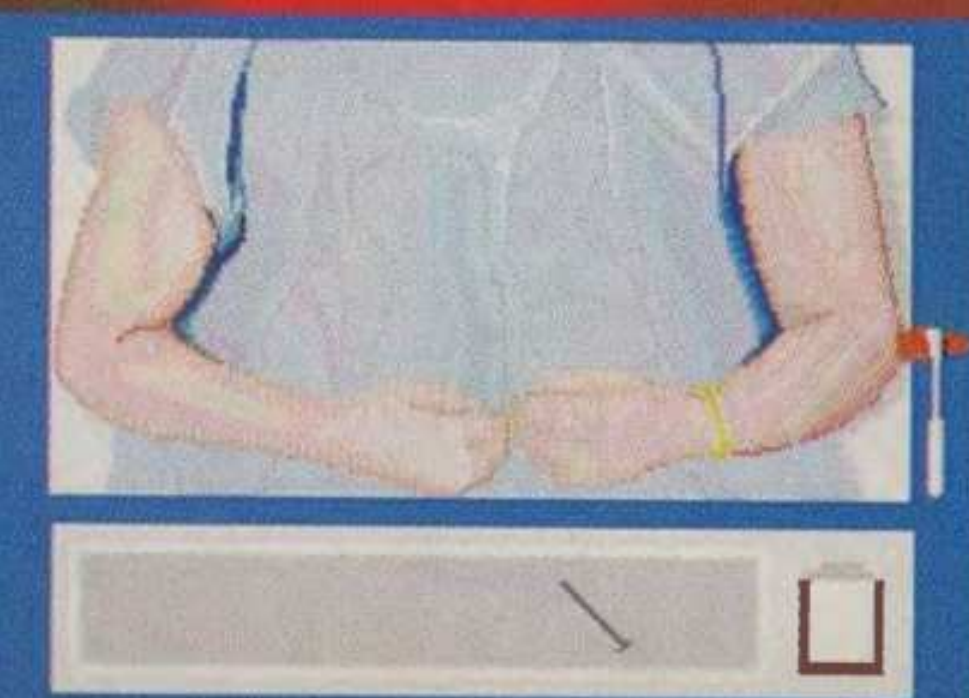
Leczenie — ćwiczenie chorej kończyny.

6. Zawał mózgu — nagłe zatrzymanie dopływu krwi do mózgu, spowodowane np. zatorom. Objawy są bardzo burzliwe i najczęściej dochodzi do śmierci chorego.

W badaniu fizykalnym mamy podobny obraz jak w migrenie: rozszerzenie jednej źrenicy, osłabienie jednostronne kończyn, zaburzenia czucia i czasami zaburzenia mowy. Rozpoznanie rozstrzygają typowe obrazy w badaniach dodatkowych (CAT, MRI i arteriografia).

Leczenie — ponieważ dochodzi do obumarcia tkanki mózgowej, możesz mieć jedynie nadzieję, że fizykoterapia i ćwiczenia całego ciała spowodują utworzenie nowych dróg nerwowych w mózgu i powrót niektórych czynności.

7. Krwihak podoponowy — tworzy się między tkanką mózgo-





Po dostaniu się do czaszki, również nawiercasz ją w podobny sposób jak poprzednio. Tyle tylko, że musisz wykonać 4 otwory, a nie jeden. Otwory robisz w lewym i prawym rogu oraz w środku, na górze i dole pola operacyjnego. Za pomocą dissektora w powstałych otworach oddzielasz oponę twardą od kości. Teraz na miejsce wiertła nakładasz pilkę i przecinasz czaszkę między otworami. Palcami wyciągasz z czaszki wycięty fragment o kształcie rombu. Niewielkie krwawienia przyżegasz elektrokoagulatorem, a brzegi kości zaopatrujesz woskiem. Następnie zmieniasz końcówkę na szybko-obrotowy pilnik i wygładzasz brzegi kości (taże tamuje krwawienia). Tamponem wycierasz resztki krwi.

Pora zacząć zraszać mózg irygatorem, co zabezpiecza go przed wysychaniem. Teoretycznie wystarczy to robić co 5 minut, w praktyce lepiej nawilżać stale, nieraz o tym zapomniałem i chory łądował w prosektorium.

Przed nacięciem opony twardej musisz zrobić otwory na brzegach kostnych pola operacyjnego i wyciętego fragmentu. Używasz do tego podobnego do igły wiertła. Żeby nie przewiercić się do mózgu, podkładasz metalową płytkę pod miejsca, w których będziesz wykonywał otwory. Musisz zrobić otwory na każdym rogu, powstałym w wyniku działania wiertła trepanacyjnego i dodatkowo — w środku każdego z brzegów. Następnie przykładasz wycięty fragment kostny i też odpowiednio go

nawiercasz, aby otwory ze sobą sąsiadowały, i ponownie odkładasz na tacę. Ma to znaczenie w przyszłości - poprzez te otwory połączysz ze sobą kość czaszki z jej wyciętym fragmentem. Załóż do każdego z otworków nici. Możesz już myśleć o nacięciu opony twardej.

Najpierw musisz spowodować u pacjenta hypotensję (spadek ciśnienia krwi) za pomocą nitroprusydku sodowego (ciśnienie spadnie bardzo nisko, ale nie przejmuj się tym). Ma to na celu zmniejszenie krwawienia z opony twardej i mózgu.

Oponę twardą nacinasz skalpelem, rozpoczynając przy lewym brzegu górnego otworu trepanacyjnego, wzdłuż brzegów kostnych wokół, do prawego brzegu górnego otworu trepanacyjnego. Pamiętaj, abyś całkowicie nie połączył ze sobą punktów nacięcia: rozpoczynającego i kończącego (spowoduje to obumarcie opony). Pojawiające się krwawienia koaguluj. Przed podniesieniem płata opony twardej połóż na płat skórny gazę.

Powoli zbliżasz się do celu operacji. Najpierw musisz zlokalizować guz. Użyjesz do tego ultrasonografu (Ultrascan). Weź głowicę aparatu (w prawym górnym rogu ekranu) i rozpocznij przeszukiwanie pierwszej warstwy mózgu. Jeżeli nic nie znajdziesz, przełącz aparat i przeszukaj drugą, ewentualnie trzecią warstwę.

Guz mózgu ma na ekranie ultrasonografu kształt białej plamy. Umieść głowicę w ten sposób, aby mieć tę plamę w centrum obrazu

— zanotuj sobie jej współrzędne z lewego górnego rogu ekranu i warstwę, w której ją znalazłeś.

Teraz włącz mikroskop. Nastaw współrzędne odczytane z ultrasonografu, weź ssak i odciągnij dokładnie całą masę guza (jest czarnego koloru).

Opuść płat opony twardej, przyszyj go nićmi, przyłóż wyciętą płytkę kostną i zaciągnij szwy. Z płatem skórnym postępuj w podobny sposób jak w operacji krwaka. Kolejna operacja za Tobą.

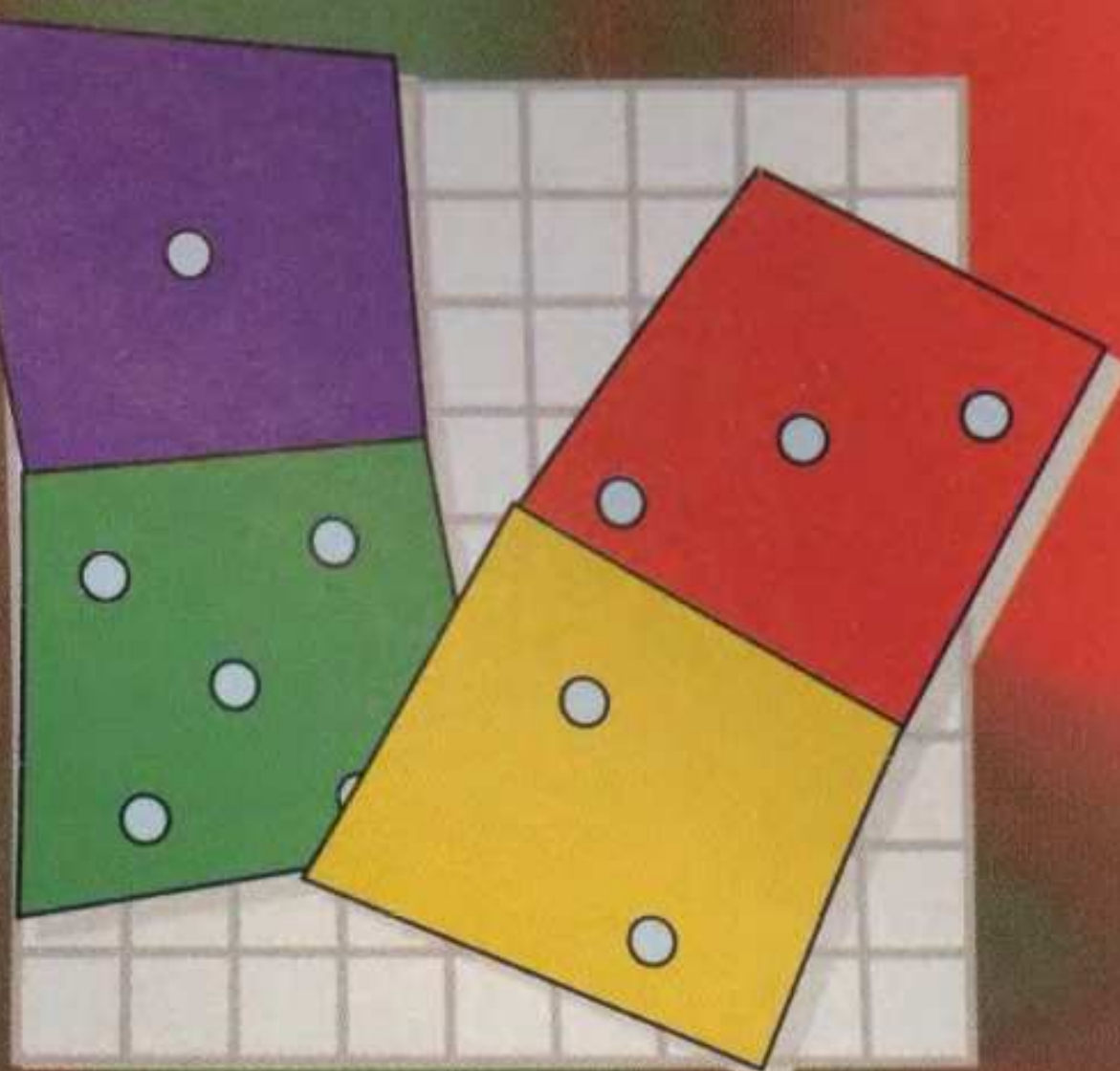
### 3. Tętniak mózgu.

Operacja ma podobny przebieg do opisanej powyżej, aż do momentu rozcięcia i uniesienia opony twardej.

Włącz mikroskop. Powinieneś zobaczyć delikatną linię biegnącą przez środek ekranu. Jest to tzw. bruzda Sylwiusza. Pierwszą warstwą, którą musisz rozciąć, jest opona pajęczna. Podnieś ją szczypcami (jewellers forceps) po lewej stronie linii. Weź mikronożyczki i rozetnij ją wzdłuż bruzdy Sylwiusza.

Umieść retraktory na płatach: czołowym i skroniowym. Rozsuwaj je do czasu, aż zobaczysz naczynia łączące. Rozetnij je mikronożyczkami, a ewentualne krwawienia koaguluj. Rozsuwaj dalej retraktory, aż zobaczysz drugą część opony pajęcznej (ciemne pole po jednej ze stron dużej tętnicy). Rozetnij tę część opony, podobnie jak pierwszą. Za pomocą strzałek zlokalizuj tętniak. Przesuń lewy i prawy retraktor tak, aby całkowicie go odsłonić.

Użyj specjalnego narzędzia (rhoton dissector) i dwa razy przesuń nim po zgrubieniu. Odlóż go, weź inne (rhoton hook) i umieść go na środku zgrubienia. Przesuń żyłę zasłaniającą pole widzenia. Odlóż hak i ponownie użyj dissektora na zgrubieniu. Teraz po raz ostatni chwyć hak i przejdź nim w poprzek tkanki pod zgrubie-



niem. Tętniak zostanie podniesiony, musisz być cierpliwy, nie zawsze udaje się to za pierwszym razem.

Przypnij klipsy w okolicy przebiegu oddzielającego tętniak od prawidłowej tętnicy. Usuń wszystkie narzędzia i wyłącz mikroskop. Operację zakończ w podany powyżej sposób.

Jeśli dotrwałeś do końca, to gratuluję! Nadajesz się na studenta medycyny, ze specjalizacją neurochirurga.


Gra Life & Death 2: The Brain bawilem się na PC 486SX, z pamięcią RAM 4 MB i wolnymi 8 MB na twardzielu. Ale podobno można ją z powodzeniem odpalać także na skromnym AT 286.

**Darek Bujalski**

Literatura:






"Historia medycyny" pod redakcją T. Brzezińskiego, PZWL, Warszawa 1988 r.

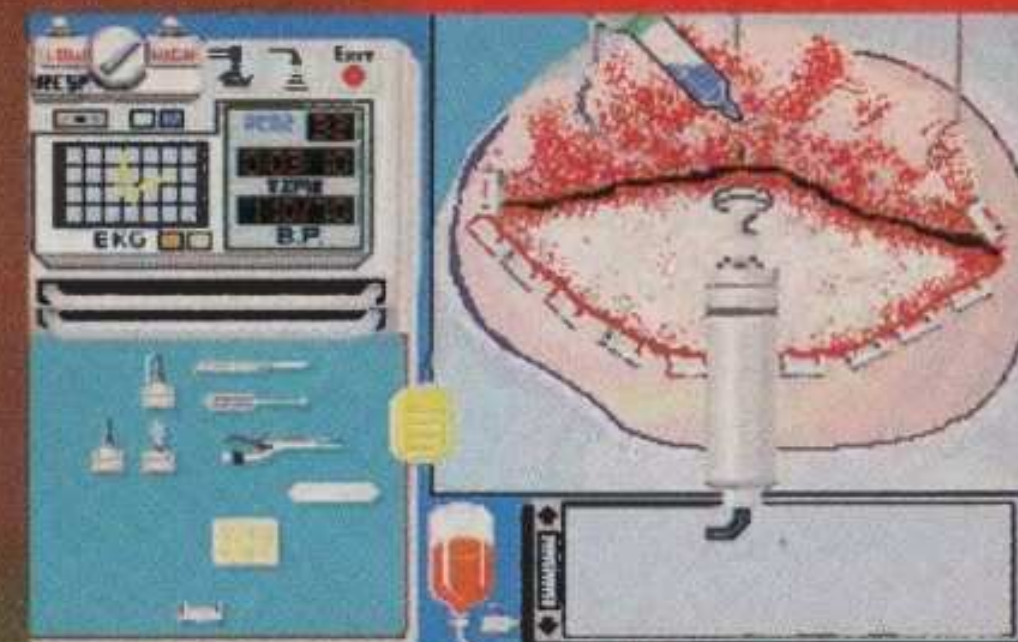
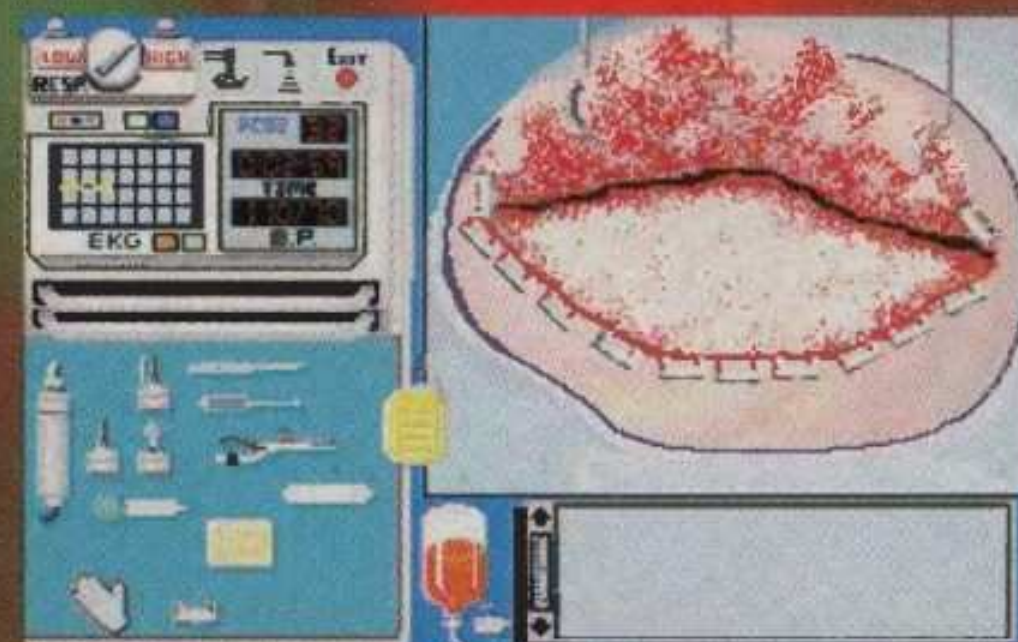
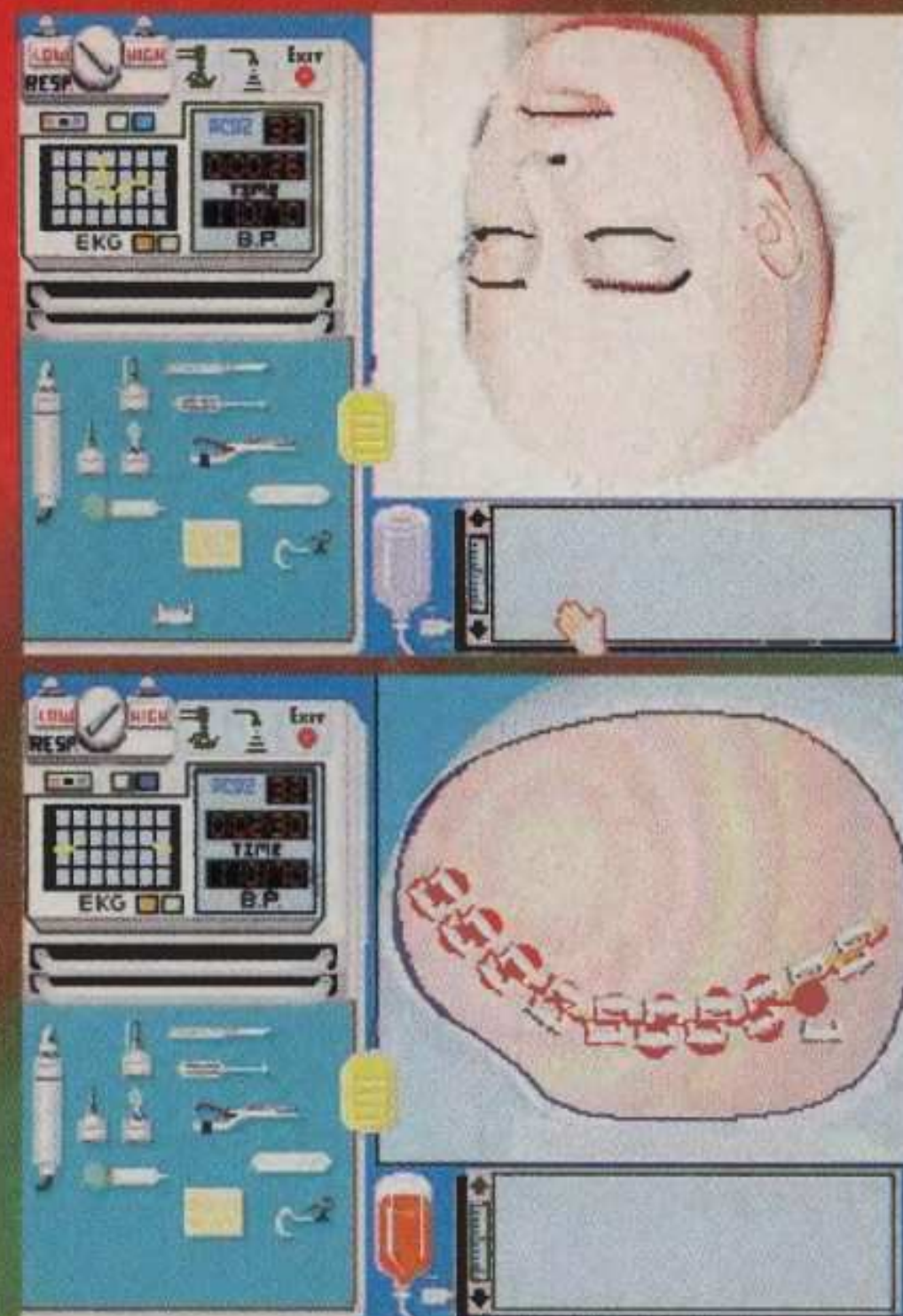
"Triumf chirurgów", J. Thorwald, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1988 r.



## LIFE & DEATH 2

Software Toolworks 1990  
Symulacyjna  
IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		60%
Grywalność		80%
Pomysł		95%
Ogółem		75%





# LOTERIA

## Wygraj PC/486 lub Amigę!

Przez pół roku poczynając od sierpnia, co miesiąc rozlosowujemy jeden komputer PC 486 lub Amiga (do wyboru) wśród prenumeratorów "Gamblera", "Magazynu AMIGA" i "Młodego Technika".\*\*\*

Pierwsze losowanie komputera zostało przeprowadzone 1 sierpnia, następne będzie 1 września, 1 października itd - sześć razy, z listy będącej połączeniem list prenumeratorów wymienionych pism.

Jeśli jesteś prenumeratorem jednego pisma - możesz wygrać sześć komputerów.

Jeśli jesteś prenumeratorem dwu pism - możesz wygrać... też sześć komputerów, ale Twoje szanse są dwukrotnie wyższe (nazwisko dwa razy pojawia się na liście do losowania).

Jeśli jesteś prenumeratorem wszystkich trzech pism - masz trzykrotnie większą szansę wygrania sześciu komputerów.

Jeśli nie jesteś prenumeratorem ani jednego z nich... - przemyśl to sobie!



\* komputer ADAX  
Advanced ML 4 SX-25  
stanowiący nagrodę  
przygotowała  
firma JTT Computer  
Sp. z o. o.,  
50-950 Wrocław 2,  
skr. poczt 863,  
ul. Braci Głerymskich 156,  
tel. (071) 370 01,  
fax (071) 44 66 89,  
producent komputerów  
ADAX  
oraz dystrybutor  
podzespołów,  
urządzeń peryferyjnych,  
akcesoriów do  
komputerów  
PC i domowych

Komputer  
wylosował Roman Kałka  
z Prudnika  
prenumerator  
"Magazynu Amiga"

\*\* w zależności od podaży będzie to Amiga 4000 w konfiguracji podstawowej lub Amiga 1200 rozbudowana m. in. o twardy dysk;

\*\*\* losowaniem zostaną objęte jedynie osoby posiadające prenumeratę Wydawnictwa LUPUS (dokonały wpłaty na konto Wydawnictwa);



# tete

TIPS & TRICKS

## Lupy w garść!

Chcieliście — to macie! W bieżącym wydaniu "tete" spełniamy życzenie wielu miłośników naszej wkładki, aby upakować jak najwięcej materiału, nawet zmniejszając wielkość czcionki do granic czytelności. Nie przysyłajcie więc zaświadczeń lekarskich o nabytej z tego powodu wadzie wzroku.

Kandydatów na członków KMF zapewne ucieszy wiadomość, że warszawska firma **LICOMP** (ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66), sprzedaje **Frontiera** w wersjach na Amigę i IBM PC.

Uwaga zwolennicy gry **Civilization!** Przymierzamy się do hucznego otwarcia Klubu Fanów Cywilizacji. Przyspieszcie termin pierwszego spotkania KFC, nadsyłając jak najwięcej swoich propozycji, podpowiedzi, opisów doświadczeń, itp.

Główną Nagrodę "tete" — 3 mln zł za najlepszy, najciekawszy TIP miesiąca — z braku zdecydowanego zwycięzcy, rozdzielamy pomiędzy pięciu najbardziej aktywnych szperaczy. Nagrody pieniężne otrzymują: **Arkadiusz Patyk** (Bydgoszcz), **Kuba Berwid** (Poznań), **Mirosław Okoński** (Tychy), **Robert Mikołajczyk** (Kołobrzeg), **Radosław Marcinowski** (Świebodzice).

Dodatkowo, specjalną premią honorujemy **Przemka Ścierańskiego**, za wyjątkową aktywność na rzecz wkładki "tete" w tym roku.

Fałszywka w nr. 8/94 — to **ASSASSOUT**. Nadesłaliście aż 48 prawidłowych odpowiedzi. Atrakcyjne nagrody — licencyjne gry komputerowe, ufundowane przez firmę **IPS Computer Group**, wylosowali: **M. Dawcewicz** (Ogonki), **M. Skalniński** (Kirpsza (Szczecin), **M. Świetlik** (Mińsk Mazowiecki).

Ponieważ ostatnio ukryte w Tipach fałszywki okazały się za łatwe do odgadnięcia, tym razem będziecie mieli trudniejsze zadanie. Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do końca miesiąca (decyduje data stempla pocztowego).

Nadsyłaną do "tete" korespondencję zaopatrujcie w odpowiedni dopisek!

It. Mutator

## PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

### Indeks

Lupy w garści .....	35	FALLEN ANGEL (Amiga) .....	40	S.D.I. (Amiga) .....	44
KMF FRONTIER KLUB .....	36	FIRST SAMURAI (Amiga) .....	40	SECOND SAMURAI (Amiga) .....	44
Indiana Jones .....		FLY HARDER (Amiga) .....	40	SENSIBLE SOCCER (Atari ST) .....	44
— The Fate of Atlantis (IBM PC) cz. 2 .....	37	FURY OF THE FURRIES (Amiga) .....	40	SHADOW OF THE BEAST 3 (Amiga) .....	44
ADDAMS FAMILY (Amiga) .....	37	GIGANOID (IBM PC) .....	41	SILVERBALL (IBM PC) .....	44
ADDAMS FAMILY (Atari ST) .....	37	GOALI (Amiga) .....	41	SIMCITY (Amiga) .....	44
ADVANTAGE TENNIS (Amiga) .....	37	GOLDEN AXE (IBM PC) .....	41	SIMCITY 2000 (IBM PC) .....	44
ALCATRAZ (Amiga) .....	37	GREAT GIANA SISTERS (Amiga) .....	41	SOCCER KID (Amiga) .....	44
ALIEN BREED 2 (Amiga) .....	38	GUNSHIP 2000 (Amiga) .....	41	SPEAR OF DESTINY (IBM PC) .....	44
A.P.B. (Amiga) .....	38	HELLGATE (Amiga) .....	41	SPITTING IMAGE (Amiga) .....	44
A.P.B. (IBM PC) .....	38	HOOK (Amiga) .....	41	STARDUST (Amiga) .....	45
APIDYA (Amiga) .....	38	HORROR ZOMBIES (Amiga) .....	41	STEEL EMPIRE (Amiga) .....	45
APPRENTICE (Amiga) .....	38	INDY HEAT (Amiga) .....	41	STORMBALL (Amiga) .....	45
ARCHIPELAGOS (Amiga) .....	38	INTERNATIONAL KARATE (Amiga) .....	41	STREET FIGHTER 2 (Amiga) .....	45
ARKANOID (Amiga) .....	38	ISHAR 2 (Amiga) .....	41	STREET ROD (IBM PC) .....	45
ASSASSIN (Amiga) .....	38	IVANHOE (Amiga) .....	41	STRIP POKER COVER GIRLS (Amiga) .....	45
A—TRAIN (Amiga) .....	38	JET STRIKE (Amiga) .....	41	STUNTS (IBM PC) .....	45
B—17 FLYING FORTRESS (Amiga) .....	38	JUMPING ZONE (Amiga) .....	41	SUPER CARS (Amiga) .....	45
BARBARIAN (Amiga) .....	38	KID GLOVES (Amiga) .....	41	SUPERFROG (Amiga) .....	45
BATTLE ISLE (Amiga) .....	38	KID GLOVES 2 (Amiga) .....	41	SWITCHBLADE (Amiga) .....	46
BATTLE SHIPS (Amiga) .....	38	KRUSTY'S FUN HOUSE (Amiga) .....	41	SWIV (Amiga) .....	46
BLACK CRYPT (Amiga) .....	38	LEMMINGS (Amiga) .....	42	SWORD OF HONOUR (Amiga) .....	46
BIONIC COMANDO (Amiga) .....	39	LEMMINGS 2 (IBM PC) .....	42	SYNDICATE (Amiga) .....	46
— JANE SEYMORE (Amiga) .....	39	LEMMINGS — NEW YEAR'92 (Amiga) .....	42	SYNDICATE (IBM PC) .....	46
CAMPAIGN (Amiga) .....	39	LEONARDO (Amiga) .....	42	SYNDICATE UPGRADE MISSIONS (IBM PC) .....	46
CAR-VUP (Amiga) .....	39	LIGHT CORRIDOR (Amiga) .....	42	TERMINATOR 2 (Amiga) .....	46
CHAOS ENGINE (Amiga) .....	39	LOGO (Amiga) .....	42	TITUS THE FOX (IBM PC) .....	46
CHAOS ENGINE (Atari ST) .....	39	LOTUS ESPRIT CHALLENGE (Amiga) .....	42	TOKI (Amiga) .....	46
CHASE H.Q. 2 (Amiga) .....	39	LOTUS TURBO CHALLENGE 3 (Amiga) .....	42	TREASURE ISLAND DIZZY (Atari ST) .....	46
CHUCK ROCK (Amiga) .....	39	LOTUS TURBO CHALLENGE 3 (Atari ST) .....	42	TURRICAN (Amiga) .....	49
COOL CROC TWINS (IBM PC) .....	39	MANAGER (Amiga) .....	42	TURRICAN 2 (Amiga) .....	49
CREEPERS (IBM PC) .....	39	MISSILES OVER XERION (Amiga) .....	42	TURTLES 2 (Amiga) .....	49
CRIME DOES NOT PAY (Amiga) .....	39	MORPH (Amiga) .....	42	TV SPORTS: BASKETBALL (Amiga) .....	49
CYBER PUNKS (Amiga) .....	39	MORTAL KOMBAT (Amiga) .....	43	UGHI (Amiga) .....	49
DARKMAN (Amiga) .....	39	MYTH (Amiga) .....	43	ULTIMA UNDERWORLD 2 (IBM PC) .....	49
DAYS OF THUNDER (Amiga) .....	39	NEBULUS (Amiga) .....	43	UNDER PRESSURE (Amiga) .....	49
DELIVERANCE (Amiga) .....	39	PANG (Amiga) .....	43	UTOPIA (Amiga) .....	49
DEUTEROS (Amiga) .....	40	PARASOL STARS (Amiga) .....	43	VOYAGER (Amiga) .....	49
DINOSAUR DETECTIVE AGENCY (Amiga) .....	40	PHARAON'S TOMB (IBM PC) .....	43	WALKER (Amiga) .....	49
DISPOSABLE HERO (Amiga) .....	40	PINBALL FANTASIES (Amiga) .....	43	WARZONE (Amiga) .....	49
DOJO DAN (Amiga) .....	40	PIRATES (IBM PC) .....	43	WINGS (Amiga) .....	49
DOMINATOR (Amiga) .....	40	P.P. HAMMER (Amiga) .....	43	WINGS OF DEATH (Atari ST) .....	49
DUNE 2 (Amiga) .....	40	PRINCE OF PERSIA (Amiga) .....	43	WINGS OF FURY (Amiga, IBM PC) .....	49
EPIC (Amiga, IBM PC) .....	40	PRINCE OF PERSIA (IBM PC) .....	43	WIZBALL (Amiga) .....	49
EMPIRE STRIKES BACK (Amiga) .....	40	PRINCE OF PERSIA (Amiga, IBM PC) .....	43	WIZ'N'LIZ (Amiga) .....	49
ESWAT (Amiga) .....	40	QWAK (Amiga) .....	43	WOLFENSTEIN 3D (IBM PC) .....	50
F—117A (Amiga) .....	40	RAILROAD TYCOON (IBM PC) .....	43	XENON 2 (IBM PC) .....	50
F—117A (IBM PC) .....	40	RAINBOW ISLANDS (Atari ST) .....	43	X—WING (IBM PC) .....	50
		RICK DANGEROUS (Amiga) .....	43	ZANY GOLF (IBM PC) .....	50
		RODLAND (Amiga) .....	44	ZOOL 2 (Amiga) .....	50
		RUNNING MAN (Amiga) .....	44		
		SCORCHED EARTH 1.1 (IBM PC) .....	44		



## KMF FRONTIER KLUB

Witajcie, przodownicy pracy! Mój mózg po wakacyjnych upałach prawie odzyskał swoją sprawność i dzięki temu będę mógł uszczęśliwić Was kolejnym odcinkiem KMF.

## REAKCJE PAWŁOWA

## WARS WITA WAS

"To znowu ja(?).

1. Sposób na skuteczne lądowanie poza stacją:

Na wysokości ok. 150 m zmniejsz prędkość do, w przybliżeniu, 100 km/s. Pochyl dziób delikatnie w dół i nadal się zniżaj. Na mniej więcej 50 metrach drastycznie zmniejsz prędkość do minimum. W chwili wyłączenia silników wysokość lotu nie powinna przekraczać 35 m, a prędkość ma być nie większa niż 30 km/s. Delikatnie naciskając hamulec i gaz [Enter] można osiągnąć nawet 5 km/s! Nie zapomnij przed lądowaniem o wyrównaniu lotu i wysunięciu podwozia!

2. We Frontierze nie ma drugiej galaktyki. Oddalając mapę można zauważyć dwie galaktyki po obu stronach podstawowej, lecz są to lustrzane odbicia. Po przejściu połowy drogi na mapie licznik sektorów zaczyna się cofać. Wniosek jest jeden..."

**Commander (Lord, Major) Babinsky, Łomża, Capitol.**

## PYTAJ, A CIĘ WSADZĄ

"1. Gdy podpiszę kontrakt na zabicie jakiejś osoby, jak mam zdążyć do wyznaczonego miejsca na godzinę, którą podał mi kontrahent i jak mam odnaleźć statek osoby, którą mam zabić?

2. Dlaczego zawsze — gdy powiem "podдай się, albo zginiesz" — facet się śmieje?"

**Commander Benji, Lublin, Alioth.**

Ad. 1. Przed podjęciem się takiej misji musisz być pewien, że zdążysz na czas do systemu, w którym masz dokonać zabójstwa. Jeżeli tak, to poleć tam i przyczaj się przy stacji, z której będzie wylatywała ofiara. Zwykle jest ona punktualna, gdy więc zobaczysz

"podejrzany" statek włącz pauzę i oraz wypisywanie nazw widzialnych obiektów (klawisz [F10] lub ostatnia ikonka z prawej).

Ad. 2. Najwyraźniej programista miał zły dzień i nie chciało mu się dorobić logiki, zarządzającej odpowiedziami. Moich grózb też nikt się nigdy nie przestraszył.

W wielu listach powtarza się pytanie, jaki statek wybrać... Zależy to od gustu, jednak mam nadzieję, że poniższa tabelka pozwoli go odpowiednio nagiąć:

Ład — ładowność w tonach

Prz — maksymalne przyspieszenie silników retro, w jednostkach przyspieszenia ziemskiego g

G — maksymalne przyspieszenie głównego silnika (thruster), w g

Zał — załoga

Dz — liczba miejsc na działka

Rak — maksymalna liczba posiadanych rakiet

Napęd — zasięg dla poszczególnych klas napędów

FS — możliwość używania Fuel Scoop (t = tak, n = nie)

Kl — klasa napędu montowanego standardowo

Cena — w tysiącach c

## FLAKI Z OLEJEM (SILNIKOWYM)

"Opisy do Frontiera były w Waszym piśmie bardzo dobre. I wszystko byłoby wspaniałe, gdyby nie jeden szkopuł. Nie było podane w stopniu dostatecznym, jak rozpoznawać i wykorzystywać czarne dziury. Efekt jest taki, że sztukę tę posiada jeden na kilkudziesięciu graczy. Myślę, że zgodzicie się ze mną, iż egipski ciemności czarnej dziury wymagają rozświetlenia".

**Commander Sch, Gdańsk, Exiool**

Niestety, mylisz pojęcia. We Frontierze nie ma czarnych dziur — są ROBACZE dziury (wormholes). Na dodatek nie są to obiekty materialne (ani antymaterialne) — tym zwrotem zwykło się określać pewien trick, pozwalający na przemieszczanie się o 655 lat świetlnych tak samo prosto, jak o kilka. A robacze dziury były dokładnie opisane w nr. 3/94 Gamblera.

Typ	Hull	Ład	Prz	G	Zał	Dz	Rak	Napęd	FS	Kl	Cena
Adder	15	40	8.0	18.1	1	1	0	3.63/14.54/32.72	t	2	73
Anaconda	150	650	3.0	6.0	8	2	8	4/6.25/9/12.25	t	6	1,060
Asp	30	120	7.0	22.2	2	2	1	5.33/12/21.33	t	3	187
Boa	200	1300	4.0	8.0	10	4	6	3.33/4.8/6.53/8.1	t	8	2,474
Cobra Mk I	15	60	6.0	16.1	1	2	2	10.66/24	t	2	97
Cobra Mk III	20	80	7.0	20.1	1	2	4	8/18	t	2	124
Constrictor	30	90	10.0	22.0	2	2	2	6.66/15/26.66	t	2	143
Eagle Mk I	5	20	10.0	25.2	1	1	2	8/32	n	1	38
Eagle Mk II	6	22	4.0	28.2	1	1	2	7.14/28.57	n	1	41
Eagle Mk III	8	22	15.1	28.2	1	1	2	6.66/26.66	n	1	43
Falcon	5	11	9.0	30.2	1	1	2	12.5	n	1m	46
Gecko	11	34	9.0	16.1	1	2	1	4.44/17.77/40	n	2	66
Hawk	5	7	6.0	27.2	1	1	2	11.11	n	1m	48
Imp Courier	130	350	6.0	16.1	1	1	6	3.75/6.66/10.41/15	n	5	609
Imp Trader	175	525	4.0	9.0	1	1	6	4.57/7.14/10.28/14	n	6	949
Int.huttle	4	4	3.0	5.0	1	0	0	brak	n	-	14
Kestrel	5	9	6.0	25.2	1	1	2	10	n	1m	50
Krait	8	27	10.0	20.1	1	1	4	5.71/22.85/51.42	n	1	50
Lifter	3	7	2.0	4.0	1	0	0	20	n	-	16
Lion	65	235	3.0	5.0	4	3	8	6/10.66/16.66	t	3	348
Moray	17	70	6.0	14.1	1	1	4	9.19/20.68	t	2	109
Osprey	4	11	8.0	27.2	1	1	2	13.33	t	1m	45
Panther	400	2000	3.0	6.0	12	4	8	4.05/5.52/9.1	n	8	2,753
Puma	175	825	3.0	6.0	9	4	8	3.2/5/7.2/9.8	y	6	1,265
Python	100	400	4.0	10.0	7	2	4	3.6/6.4/10/14.4	y	4	575
Sidewinder	8	25	12.1	23.2	1	1	0	6.06/24.24/54.54	y	1	44
Tiger Trader	80	320	5.0	12.1	5	3	1	4.5/8/12.5/18	y	4	472
Transporter	40	160	4.0	9.0	3	3	2	4/9/16/25	n	3	241
Viper	15	50	10.0	24.2	1	1	4	3.07/12.3/27.69	y	2	87
Lynx Bulk Carrier	1200	6000	1	3	20	0	0	2.25	?	?	7,228
Long Range Cruiser	1000	15000	1	3	100	1	0	1.01	?	?	16,110







## ALIEN BREED 2 (Amiga)

Rozpoczynając grę od, co najmniej, drugiego poziomu otrzymujemy dodatkowo 50 tys. kredytów.

**Arkadiusz Patyk (Bydgoszcz)**

Inne kody:

098654 — startujesz z 10 życiami

736363 — 50 tys. kredytów

378829 — 50 kluczy

W grze dla komputerów z kośćmi AGA wybieraj zawsze Rufertoo — posiada lepszy skaner. Najlepszą bronią (do kupienia) jest Rebounder.

**Przemek Ścierski (Katowice)**

A.P.B. (Amiga)

W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako ALF.

**Kuba Berwid "Siwy" (Poznań)**

A.P.B. (IBM PC)

Jeśli rozbijesz się podczas pościgu — to naciskając syrenę strzelasz do uciekającego. Możesz przejeżdżać przez kamienie, tory, skały, itp. — byle powoli.

**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**

APIDYA (Amiga)

Zatrzymaj grę i napisz: VLRDABBA (wcisnij RETURN) — najlepsza broń.

**"Angus Hardock" (Tychy)**

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Koło Brzeg)**

APPRENTICE (Amiga)

Na ekranie tytułowym naciśnij prawy przycisk myszy.

**"Angus Hardock" (Tychy)**

ARCHIPELAGOS (Amiga)

Powinieneś wpisać 8421 i dwukrotnie nacisnąć RETURN. Po tej operacji będziesz mógł wybierać dowolny etap (z prawie 10 tys. etapów).

**"Angus Hardock" (Tychy)**

ARKANOID (Amiga)

Wystartuj grę jak zwykle, wcisnij klawisz Space Bar, napisz DSMAGIC (nie naciskaj RETURN!), ponownie wcisnij Space Bar i złap kapsułę DS. Teraz naciśnięcie podanych klawiszy będzie powodować spadanie konkretnych kapsułek:

D — Distruption (rozbicie na trzy piłki)

E — Expand (większa rakietka)

L — Laser (mysz działa jak laser)

P — Extra Player (samo się wyjaśni)

S — Slow (spowalnia grę)

F — Final (przenosi do ostatniej planszy)

Poziomy przeskakujemy, używając klawisza RETURN.

**"Angus Hardock" (Tychy)**

## ASSASSIN (Amiga)

W High Score wpisz któreś z podanych haseł, a zobaczysz fajne różności.

Psionic Systems

Assassin

Superfrog

Body Blows

The one and only

Project X

Alien Breed

**Szymon Grabowski (Gdynia)**

A—TRAIN (Amiga)

Włącz CapsLock i napisz CHEATERCHEATERWIMP (koniecznie bez spacji). Po ok. 2 sekundach staniesz się bogatszy o milion "dolewów", a Twoje tereny będą pełne bloków budowlanych. Powinno działać także na "blaszakach", nie miałem jednak okazji sprawdzić.

**Szymon Grabowski (Gdynia)**

**Przemek Ścierski (Katowice)**

B—17 FLYING FORTRESS (Amiga)

Kombinacje klawiszy:

[Ctrl] + [1, 2,...] — wł./wył. silników,

[Alt] + [1, 2,...] — gaśnica silników (przytrzymać dłużej).

Jeśli zgubisz swoją formację, a nie możesz znaleźć celu, zrzuć bomby na jakikolwiek cel (byle trafiły), a jeśli będziesz musiał skakać — zawsze trafisz na przyjaciół.

**Dżin Moryson (Toruń)**

BARBARIAN (Amiga)

Do zabicia ostatniego Wizarza potrzebna jest tarcza — gdy strzeli do Ciebie, użyj Defense Icon (ikona obrony), a odbity strzał trafi w niego.

**"Angus Hardock" (Tychy)**

BATTLE ISLE (Amiga)

Kody do gry z komputerem:

5 — METAN

10 — ZENIT

15 — GIANT

20 — FIGHT

25 — SPACE

30 — NEVER

**Przemek Ścierski (Katowice)**

BATTLE SHIPS (Amiga)

Celuj w dół planszy, około trzeciego rzędu od dołu — trafienie gwarantowane.

**"Angus Hardock" (Tychy)**

BLACK CRYPT (Amiga)

Wszyscy, którzy grali w tę grę, wiedzą jak łatwo jest stracić życie — zwłaszcza wtedy, gdy walczymy z silnym przeciwnikiem. Proponuję więc pogrzebać w plikach: CharactersA lub CharactersB, na dysku GAMESAVE.

Offset:

\$120 — aktualna wartość energii wojownika (2 bajty)

\$122 — nominalna wartość energii wojownika (2 bajty)

Pozostałym członkom drużyny odpowiednio:

Offset:

\$570 i \$572 — kleryk

\$a10 i \$a12 — magik

\$eb0 i \$eb2 — druid



Możemy także "nabić" sobie punkty doświadczenia (EXP), które zajmują po 3 bajty dla każdej postaci.

Offset:

\$173 — EXP wojownika

\$5c3 — EXP kleryka

\$a63 — EXP magika

\$f03 — EXP druida

Jeśli chcesz mieć wyższy poziom doświadczenia (LV), to spróbuj zmienić wartości:

Offset:

\$130 — LV wojownika

\$580 — LV kleryka

\$a20 — LV magika

\$ec0 — LV druida

LV zajmuje 1 bajt.

Oczywiście to nie wszystko. Można też podwyższać siłę, zręczność, itd. Pozostawiam to Wam.

**Arkadiusz Patyk (Bydgoszcz)**

## BIONIC COMANDO (Amiga)

Wyskocz z poziomu 1 w momencie, gdy zegar będzie wskazywał jedynkę — otrzymasz 9 żyć.

**"Angus Hardock" (Tychy)**

## BSS JANE SEYMORE (Amiga)

2. SLUMBER
3. INTEREST
5. SHOWROOM
6. MUSHBASH

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

## CAMPAIGN (Amiga)

Podczas potyczki z wrogiem weź lekki czołg i jedź pełną parą w kierunku oddalonej jednostki przeciwnika. Obniż maksymalnie lufę i otwórz ogień — po kilku sekundach po wrogu zostanie tylko dymiący wrak.

**Przemek Ścierański (Katowice)**

## CAR-VUP (Amiga)

W High Score wpisz się jako R.J. TOONE.

**Przemek Ścierański (Katowice)**

## CHAOS ENGINE (Amiga)

Kolejna seria kodów (maximum żyć, siły i szybkości oraz dużo szmalu):

ŚWIAT 2 — XJKSOMH1Z92V

ŚWIAT 3 — C4HQY0Q4NJ3M

ŚWIAT 4 — V7YRZK8D13GS

**Szymon Grabowski (Gdynia)**

## CHAOS ENGINE (Atari ST)

W trybie jednego gracza ustaw CPU jako gracza numer 2, wpisz kod JSP99G416LY2 — na początku 2. poziomu otrzymasz 30 żyć i 41 993 kredyty.

**Maciej "Birdy" Rozmus (Krzeszowice)**

## CHASE H.Q. 2 (Amiga)

Podczas ładowania gry przytrzymaj wciśnięte klawisze: H i F5.

**Przemek Ścierański (Amiga)**

## CHUCK ROCK (Amiga)

Na ekranie tytułowym naciśnij [Esc] i wpisz UNCLE SAMS — nieskończona energia i wiele, wiele dodatkowych żyć.

**Przemek Ścierański (Katowice)**

## COOL CROC TWINS (IBM PC)

Kody:

1...5 — AAAA

6...10 — BLOY

11...15 — ZARP

**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**

## CREEPERS (IBM PC)

Kody:

1. PLKNDZRTUK

2. TYNZXPFRFSJ

3. KWFRTCS

4. PYLNVXZEE

5. KJADSLWCBD

6. HGKNDPCBCX

7. PLMKNJJPM

8. PSFWLKCNCMW

9. SNCCGHWPCX

10. YYRQQMNYZK

11. PYRTHZDHSL

12. FMRXTKSLN

13. FCBLGHPWRT

14. CBSTPHQFCZ

15. FDNDBLZCX

16. LLLVLSTKCM

17. LRSYZQPYDN

**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**

## CRIME DOES NOT PAY (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz HALT BANK IS THE KING — będziesz nieśmiertelny.

**"Bumper" (Piaseczno)**

## CYBER PUNKS (Amiga)

Kody do poziomów:

4 — 066990

6 — 297797

**"Mr. LaRmer of Wanted Team" (Lubliniec)**

## DARKMAN (Amiga)

W trakcie gry wpisz MEACVLTA.

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

## DAYS OF THUNDER (Amiga)

F1...F8 — przełączanie widoków.

**"Mac Masters" (Bukowno)**

## DELIVERANCE (Amiga)

Wciśnij jednocześnie klawisze Ctrl i Del — za pomocą kursorów możesz przemieszczać się w dowolnym kierunku i przenikać przez ściany.

F1...F9 — wybór poziomu.

**Przemek Ścierański (Katowice)**



## DEUTEROS (Amiga)

Jeżeli grupa produkcyjna nie chce czegoś produkować z powodu niskiej rangi, należy chwilowo wrzucić ją do doku statku kosmicznego. Następnie zaczynamy produkcję. Po chwili element zostaje wyprodukowany. [Znamy takie metody... — red.]

**Mateusz Uzdowski (Bydgoszcz)**

## DINOSAUR DETECTIVE AGENCY (Amiga)

1. DINODICK
2. JURASSIC
3. DINOSORE
4. DINOMITE

**Maciek Oksieńczyk (Pruszków)**  
**Przemek Ścierański (Katowice)**

## DISPOSABLE HERO (Amiga)

W "Options" wybierz "Arcade" i ustaw dźwięk na zero. Teraz przejdź do "Hiscores", wciśnij PPM i wpisz EUPHORIA. Teraz przejdź do głównego menu...

**"Fatman" (Świecie)**

## DOJO DAN (Amiga)

Wpisz WOOLANKIDKICKSBUTT — klawisz F8 kończy dany poziom.

**Przemek Ścierański (Katowice)**

## DOMINATOR (Amiga)

W High Score wpisz SHAFT.

**"Speedy Gonzales" (Mogilno)**

## DUNE 2 (Amiga)

1. Jeżeli nie odpowiada Ci cena jakiegoś towaru w "Startporcie" (np. masz mało kasy, a jesteś bardzo potrzebujący), to postępuj w następujący sposób: wyjdź ze "Startportu" i znowu do niego wejdź — cena się zmieni (nie zawsze na lepsze).

2. Jeśli znudziło Ci się oczekiwanie na pieniądze, a nie masz właściwie nic do roboty, to wskaż kursorem na swój pracujący "Harvester" (żniwiarkę) i szybko klikaj lewym klawiszem myszy. Żniwiarka będzie teraz zbierać znacznie szybciej (działa też na Pecetach).

3. Gdy w pobliżu Twojej pracującej żniwiarki nagle pojawi się czerw pustyń (Sand worm) to nie uciekaj (nie zdążysz), tylko wyłącz silnik (komenda Stop). Przeważnie czerw sobie pójdzie...

4. Jeżeli jakiś oddział wroga (tylko piechota) atakuje Twoją żniwiarkę, a jest ona w dość dużej odległości od bazy, to bez skrępowań przejedź się po żołnierzach przeciwnika.

5. Grę najłatwiej wygrać będąc po stronie Harkonnenów — mają najlepszą broń (Death Hand, Devastator) w dalszych etapach. [Rzeczywiście, jest to poważny błąd w scenariuszu gry! — red.]

**Piotr Filipowski, "Fred" (Kraków)**

## EPIC (Amiga, IBM PC)

Po naciśnięciu klawisza ENTER z klawiatury numerycznej — uzupełniasz paliwo i masz dostęp do całego uzbrojenia z amunicją.

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

## EMPIRE STRIKES BACK (Amiga)

Przytrzymaj HELP i wpisz XIFAR G ROTKEV. Klawiszami numerycznymi możesz wywołać sample mowy, a klawiszami L, C i D — zdjęcia bohaterów.

**"Mac Masters" (Bukowno)**

## ESWAT (Amiga)

Wpisz JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU.

**Przemek Ścierański (Katowice)**

## F—117A (Amiga)

Lecąc na wysokości 200 stóp nie zostaniesz wykryty przez radary i przelatując obok MiG-i. Pod warunkiem, że nie wykonujesz gwałtownych manewrów.

**Radosław Marcinowski, "Cpt. RAM" (Świebodzice)**

## F—117A (IBM PC)

Uwaga! Coś ambitniejszego. W pliku RUSTER.FIL znajdziesz dane o statusie graczy (kolejnych z listy):

- bajt 81 — pierwszy gracz,
- bajt 161 — drugi gracz,
- bajt 241 — trzeci, itd.

W zależności od kodu znaku: 0 — ACTIVE, 1 — RETIRED, 2 — KILLED IN ACTION. Odkrycie znaczenia pozostałych bajtów — to już kwestia jednego wieczoru (zrób sobie kopie pliku, który będziesz zmieniał).

**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**

## FALLEN ANGEL (Amiga)

Aby przejść do drugiego etapu należy znaleźć bilet lotniczy (AIR) — jest na jednej ze stacji. Następnie pojechać na ostatnią stację i załatwić gitarzystę.

**"Mac Masters" (Bukowno)**

## FIRST SAMURAI (Amiga)

Po włożeniu dysku przytrzymaj przycisk Fire — ominiesz przydługie intro.

**"Angus Hardock" (Tychy)**

## FLY HARDER (Amiga)

Kody do kolejnych etapów:

- PHO
- MET
- BLA
- SUP
- TRA
- QUA
- NEO

**"Porky" (Łódź)**

## FURY OF THE FURRIES (Amiga)

Na prawie wszystkich poziomach są ukryte bonusy, a czasami extra życia. Jest tak wiele lokalizacji bonusów, że nie sposób opisać, gdzie się znajdują. Dobra rada: strzelaj do wszystkich ścian (nawet pod wodą), skacz po ścianach oraz wgryzaj się w "podłogę". Gdy ściana zacznie błyskać — tam jest bonus.

**Radosław Marcinowski, "Cpt. RAM" (Świebodzice)**



## GIGANOID (IBM PC)

Naciśnij CAPS LOCK i rozpocznij grę, a po utracie czterech statków — naciśnij CAPS LOCK i zniszcz ostatni statek. W następnej grze otrzymasz 100 żyć!

**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**

## GOAL! (Amiga)

Najlepszy sposób strzelenia bramki — dośrodkowanie z którejkolwiek strony (należy przytrzymać Fire, później puścić), następnie oddać strzał.

**Szymon Grabowski (Gdynia)**

## GOLDEN AXE (IBM PC)

Podczas wyboru wojownika najpierw przytrzymaj przez chwilę klawisz z numerem poziomu, od którego chcesz rozpocząć grę, potem wybierz wojownika.

**"Mr. Kazek" (Rossoszyca)**

## GREAT GIANA SISTERS (Amiga)

Napisz ARMIN, aby przenieść się na następny poziom gry.

**Radosław Marcinowski, "Cpt. RAM" (Świebodzice)**

## GUNSHIP 2000 (Amiga)

1. Jeżeli zostaniesz zabity w misji, to jeszcze nic straconego. Otwórz szufladę w dowództwie (pod mapą) i potwierdź wybranie dokumentu. Wynik ostatniej (nieudanej) misji zostanie anulowany.
2. Podczas lotu wystarczy zniszczyć cel dodatkowy (SECONDARY), a misja zostanie zaliczona.

**Radosław Marcinowski, "Cpt. RAM" (Świebodzice)**

## HELLGATE (Amiga)

Wpisz DUNCAN jako swoje imię w High Score — nieskończona amunicja.

**"Bronco" (Wrocław)**

## HOOK (Amiga)

Pójdź do baru (tego z balkonem) i weź kubek, stojący obok skacowanego gościa. W miejscu, gdzie stał kubek, znajdziesz inne przedmioty potrzebne do ukończenia gry.

**Wojciech Osuch (Lublin)**

## HORROR ZOMBIES (Amiga)

Napisz BOGEYMAN — nieśmiertelność.

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)  
Przemek Ścierski (Katowice)**

## INDY HEAT (Amiga)

Aby spokojnie dojechać na pierwszym miejscu wystarczy wyeliminować wrogów w następujący sposób. Gdy któremuś z Twoich rywali zabraknie paliwa i zjedzie do boksu, tuż po tym jak to zrobi, stuknij go od tyłu. Bez paliwa nie dojedzie, lecz uważaj — on też może to zrobić.

**Wojciech Osuch (Lublin)**

## INTERNATIONAL KARATE (Amiga)

Daj się uderzyć i w tym momencie wciśnij pauzę, gdy wrócisz do gry — będziesz nieśmiertelny.

**"Mac Masters" (Bukowno)**

## ISHAR 2 (Amiga)

W podziemiach na wyspie AKKER'S ISLAND całe złoto wpakuj do pierwszej napotkanej szalki (do której wkłada się czaszkę), jeżeli jesteś zachłanny możesz też wrzucić je do drugiej.

W Game Save zmień bajty 997h, 999h, 1001h, 1003h, 1005h na FF, a 1007h na F7 i bajty od 10 do 40 na 01h (całe złoto oddaj pierwszej postaci).

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

## IVANHOE (Amiga)

Wciśnij pauzę i napisz JC/IS/THE/BEST, teraz wciskasz klawisze:

N — skipper poziomów  
Del — wszyscy giną  
Ctrl — zabicie Bossa

**"Mac Masters" (Bukowno)**

## JET STRIKE (Amiga)

1. TDEJQNQL
2. JHALMROB
3. RZWVUVCP
4. VZQRUDOP
5. HTETAPOJ
6. NFFYHOTAR
7. RPSREBSX
8. TREFCPMJ
9. XHYJMVKX
10. HHSFMBQX

**Przemek Ścierski (Katowice)**

## JUMPING ZONE (Amiga)

Na scenie tytułowej wpisz: I WANT TO GET OUT. Teraz wciśnięcie klawiszy [Amiga] i [N] przenosi do następnego poziomu.

**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**

## KID GLOVES (Amiga)

Podczas pauzy napisz RHIANNON. Następnie naciśnij:  
F6 — znajdziesz się w sklepie  
F9 — nietykalność

**"Angus Hardock" (Tychy)**

## KID GLOVES 2 (Amiga)

Prawy przycisk myszy — skipper poziomów.

**"Angus Hardock" (Tychy)**

## KRUSTY'S FUN HOUSE (Amiga)

2. WHOAMAMA
3. FLANDERS
4. BROCKMAN
5. SIDESHOW

**"Flash" (Chełm)**



## LEMMINGS (Amiga)

Kody dla dwóch graczy:

1. AJAHLIDIBMO
2. IJHLDIJCMX
3. NHLDIJADMU
4. HLDIJINEMN
5. LDIAJLJFMW
6. DIJILJLGMP
7. IJANLLDHMM
8. JINLLDIIMV
9. JAJHMDIJMX
10. IJHMDIJKMQ
11. NMMDIJALMN
12. HMDIJINMMW
13. MDIAJLJNMP
14. DIJILJLMOMY
15. IJAMLMDPMV
16. JINLMDIQMO
17. JAJHLFIBNQ
18. IJHLFIJCNK
19. NHLFIJADNX
20. HLFIJINENQ

Niespodzianka! Wpisz na planszy tytułowej FQUIGGLY, a zobaczysz...

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**  
**"Mac Masters" (Bukowno)**

## LEMMINGS 2 (IBM PC)

Przed uruchomieniem wpisz: echo CHEAT=1>>L@.INI — uaktyw-  
 nia dodatkowe menu z tipsami.

**"Mr. Kazek" (Rossoszyca)**

## LEMMINGS — NEW YEAR'92 (Amiga)

2. LRVMACCDAH
3. STMACMMEAS
4. TELCCITFAS

**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**

## LEONARDO (Amiga)

- 10 — EMMENTALER
- 20 — ALPHORN
- 30 — MATTERHON

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

## LIGHT CORRIDOR (Amiga)

47. 3030
50. 9932

**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**

## LOGO (Amiga)

Kody do poziomów w trzeciej grze: RFPC, 1AYL.

**Robert Mikołajczyk "Viruses" (Kołobrzeg)**

Kody do niektórych poziomów:

- Gra A:
- 011 — NSKX
  - 020 — 2FYO
- Gra B:
- 005 — WOV5
  - 010 — REQ5
  - 012 — GFFV
  - 017 — TRSH
  - 019 — EGD1
  - 026 — ENDB

- 031 — UCTW
- 036 — JEHP
- 042 — 14YG

**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**

## LOTUS ESPRIT CHALLENGE (Amiga)

Wpisz imiona graczy: 1. MONSTER, 2. SEVENTEEN. Możesz  
 wybrać opcję MANUAL GEAR i nacisnąć FIRE — znajdziesz się w  
 innej grze!

**"Mac Masters" (Bukowno)**

## LOTUS TURBO CHALLENGE 3 (Amiga)

Poziom MEDIUM

1. ANNSMQLPN — 60
  2. VZVDOPHCY — 50
  3. PLTMYJKNB — 60
  4. ERRVRV\*\*\* — 67
  5. NSSSXXXXXS — 60
  6. WSVUQPCSJ — 70
  7. DUNDEFALG — 99
  8. GXWDYPACV — 68
  9. BZ\*ZF\*BAT — 90
  10. LWNJWKACN — 90
- (\* — wolne miejsce)

Poziom HARD

1. IYVVNVEQR — 35
2. KAZZNIKAI — 45
3. FGQLJGDAF — 65
4. MFFSRPYDU — 60
5. PLQTZQDPE — 80
6. ZKZGKJKKK — 50
7. TGGJGGTTT — 63
8. AFZYBQCJT — 70
9. JBOUKJHKA — 90
10. DASICOTET — 80
11. XDNUSEECE — 85
12. QDSCJVEBT — 76
13. YKEJWVNAK — 57
14. SKGYXXXXXK — 92
15. WJMEGMEQH — 60

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

## LOTUS TURBO CHALLENGE 3 (Atari ST)

Zdefiniuj dane trasy jako np.: ST POWER lub ATARI FALCON.

**Jacek Rutkowski (Łomża)**

## MANAGER (Amiga)

Jeżeli jesteś w pierwszej lidze i nie podoba Ci się tam, to weź  
 jak największy kredyt w banku i zabaluj, szastając pieniędzmi na  
 prawo i lewo. Gdy nadejdzie czas spłacania długu, zobaczysz jak  
 wielkie będziesz miał z tego zyski i jak szybko zapoznasz się z  
 trzecią ligą.

**Wojciech Osuch (Lublin)**

## MISSILES OVER XERION (Amiga)

Jeśli masz trudności, to włącz Trainer, wpisując na ekranie  
 głównym hasło TRAINON. Natomiast hasło TRAINOFF — wyłącza  
 trener.

**Arkadiusz Patyk (Bydgoszcz)**

## MORPH (Amiga)

W czasie gry naciśnij klawisz G, będziesz na następnym  
 poziomie.

**Radosław Marcinowski, "Cpt. RAM" (Świebodzice)**



**MORTAL KOMBAT (Amiga)**

Wstukaj kolejno litery alfabetu od A do U, trzy razy! Ukaże się menu zawierające rewelacyjne tricki.

**Przemek Ścierski (Katowice)**

W głównym menu wpisz VAMPIRE lub CARRUTHERS MUTILATION MU.

**Przemek Ścierski (Katowice)**

**MYTH (Amiga)**

Wpisz SNUFFLECAKE, a zobaczysz coś ciekawego.

**"Rzeźnik" (Tychy)**

**NEBULUS (Amiga)**

HELLOIAMJMP — nieskończenie wiele żyć  
F1...F8 — wybór poziomów

**Przemek Ścierski (Katowice)**

**PANG (Amiga)**

Na piątym poziomie zestrzel wszystkie zapory po prawej stronie.

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

**PARASOL STARS (Amiga)**

Wpisz CYNIX, wtedy:  
X — zmienia level  
C — dodatkowe kredyty  
B — bonus  
G — uśmierca przeciwników

**Przemek Ścierski (Katowice)**

**PHARAON'S TOMB (IBM PC)**

Naciśnij klawisz Scroll Lock, następnie klawisz -> na klawiaturze numerycznej — włączysz skipper poziomów. Ostatni poziom trzeba przejść samodzielnie.

**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**

**PINBALL FANTASIES (Amiga)**

Po wczytaniu stołu wpisujemy:  
HIGHLANDER — niespodzianka  
TECH STUF — opis programu  
FAIR PLAY — bez sztuczek

**Radosław Marcinowski, "Cpt. RAM" (Świebodzice)**

**PIRATES (IBM PC)**

Zaczynając od "Start a new career" ustaw rok na 1560, jako swoje imię wpisz DRAKE. Otrzymasz dwa statki: PINNACE i FAST GALLEON. Możesz wpisać nazwiska innych sławnych wilków morskich.

**"Mr. Kazek" (Rossoszyca)**

**P.P. HAMMER (Amiga)**

Gdy znudzi Ci się już wiercenie i szukanie, odłóż joystick i poczekaj chwilę.

**Wojciech Osuch (Lublin)**

**PRINCE OF PERSIA (Amiga)**

Kombinacje klawiszy:

[Shift] + [L] — przenosi do następnego etapu (tylko 4 razy)  
[Shift] + [S] — wyłącza dźwięk

**"Angus Hardock" (Tychy)**

**PRINCE OF PERSIA (IBM PC)**

1. JAGUAR
2. COMBEL
3. ANTIC
4. NOLAN
5. ARTHUR
6. SHIRYU
7. RENDER

**Adam Kosowski (Poznań)**

Po uruchomieniu gry z linii komend, podaj polecenie PRINCE MEGAHIT [n], gdzie "n" (parametr opcjonalny — może być, ale nie musi) jest numerem poziomu, od którego chcemy zaczynać (3 do 13).

Gra otworzy przed nami szereg możliwości: klawisze U, H, J, N pozwalają na penetrowanie poziomu bez konieczności chodzenia po nim.

**Wawrzyniec Hanek (Kraków)**

**PRINCE OF PERSIA (Amiga, IBM PC)**

Dla pierwszego poziomu istnieje sztuczka, pozwalająca na szybkie i bezproblemowe jego przejście. Należy sprowokować strażnika, pilnującego komnaty z drzwiami do drugiego poziomu, aby pobiegł za Tobą na planszę obok. Poczekaj, aż strażnik minie miejsce Twojego upadku. Wejdź szybko na górę i przejdź na planszę obok. Korzystając z ruchomych desek w suficie, omiń wojownika. Teraz biegnij do drzwi. Droga do drugiego poziomu stanie przed Tobą otworem.

**Wawrzyniec Hanek (Kraków)**

**QWAK (Amiga)**

Po stracie ostatniego życia naciśnij Fire w joysticku (port nr 1).

**"Fat Duck" (Warszawa)**

**RAILROAD TYCOON (IBM PC)**

Wciśnij klawisz F1 i kilka razy \$, a zarobisz kupę szmalu.

**"Mr. Kazek" (Rossoszyca)**

**RAINBOW ISLANDS (Atari ST)**

Wpisz na ekranie tytułowym:

RRLLBBJS — bonusy  
SRBJSLSB — 10 000 000 punktów

**Maciej "Birdy" Rozmus (Krzeszowice)**

**RICK DANGEROUS (Amiga)**

W tabeli wyników wpisujemy POLLY — zaczniemy grę od ostatnio skończonego, CAŁEGO etapu.

**Radosław Marcinowski, "Cpt. RAM" (Świebodzice)**



## RODLAND (Amiga)

Podczas gry naciśnij kilkakrotnie klawisz Help.

**Przemek Ścierski (Katowice)**

## RUNNING MAN (Amiga)

W High Score wpisz: DdIiSsKk, a będziesz nieśmiertelny.

**"Angus Hardock" (Tychy)**

## SCORCHED EARTH 1.1 (IBM PC)

Ustaw wskaźniki:

Scoring mode — BASIC lub GREEDY

Int. rate — 0.30

Starting cash — 100.000

Następnie nie kupuj przez pierwszą turę (strzelaj tylko Baby Missile). Będziesz miał 30 000 zarobionej gotówki, którą możesz wydać na dozbrojenie, ale na każdą następną turę zostawiaj sobie minimum 100 000. Sukces w grze zapewniony!

**"Mr. Kazek" (Rossoszyca)**

## S.D.I. (Amiga)

W High Score wpisz ALERIC, a po wgraniu gry, naciśnij jakiś klawisz funkcyjny.

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

## SECOND SAMURAI (Amiga)

2. RFBW1CA1
3. UH2RWEYM
4. B4XUDVVY
5. ZHTI4OTI
6. 5ALIC1JF
7. T4L502VS

**Przemek Ścierski (Katowice)**

## SENSIBLE SOCCER (Atari ST)

Wybierz z menu CUSTOM TEAMS, potem zespoły England i West Germany (friendly) — będziesz miał okazję zmienić wynik finałów z roku 1966 i przypomnieć sobie, jak wygląda czarno-biała telewizja.

**Maciej "Birdy" Rozmus (Krzeszowice)**

## SHADOW OF THE BEAST 3 (Amiga)

Na planszy informacyjnej wciśnij klawisze F2 i F7.

**Przemek Ścierski (Katowice)**

## SILVERBALL (IBM PC)

1. Po pojawieniu się widoku stołu i po wybiciu kuli:
  - a. naciśnij ESC
  - b. naciśnij F1
  - c. naciśnij ESC
  - d. naciśnij litery "bj" lub "bn"

Teraz kursory — sterowanie lotem kulki, a ponowne zastosowanie powyższej kombinacji daje nową kulkę (jeżeli nie straciłeś jeszcze "oryginalnej" kulki, to otrzymasz dwie kulki jednocześnie).

Można także próbować F9 po drugim ESC i stosować przeróżne kombinacje (na dwie ręce) — mogą się też pojawić różne ciekawe efekty.

2. Gra umożliwia także ściąganie ekranu do pliku (tworzy plik screen.pcx) w dowolnym momencie gry:

- a. naciśnij ESC
- b. naciśnij F1

c. naciśnij ESC

d. naciśnij F10

Po wyjściu z programu pojawi się plik screen.pcx.

Uwaga! Użycie tej sztuczki powoduje zakończenie aktualnej gry na danym stole.

**Adam Niśkiewicz (Czeladź)**

## SIMCITY (Amiga)

Ustaw podatki mieszkańców na 0% — dopiero tuż przed wypłatami ustaw podatki na powyżej 20% — gdy zapłacą zmniejsz znowu do 0%. W ten sposób mieszkańcy myślą, że wcale nie płacą podatków.

**"Angus Hardock" (Tychy)**

## SIMCITY 2000 (IBM PC)

Początkowa kwota 20 tys. USD starczy na zbudowanie niewielkiego miasta, lecz dalsze inwestycje są praktycznie niemożliwe (szpital, kilka posterunków policji, oczyszczalnia ścieków itp.). Aby podnieść się na duchu (i portfelu) należy wziąć w obroty plik z zapisanym miastem (rozszerzenie SC2). Pod offsetem 2E (hex) znajduje się słowo ze stanem konta. Tam można dokonać poprawki. Uwaga! Czasami po "ulepszeniu" gry komputer odmawia ponownego jej załadowania, tłumacząc to błędem przy dekompresji. Po kilku próbach znalazłem wartość: FFO0, stosowałem ją już wiele razy, za każdym razem pomyślnie. Nie zapomnij dokonać kopii zapasowej pliku. Dla niewtajemniczonych: OFFSET — określenie miejsca w pliku, jako numeru kolejnego bajtu. Pierwszy bajt w pliku ma OFFSET 0.

**Tomasz Cejner (Bielsko—Biała)**

Uruchom SimCity Classic i stwórz nowe miasto. Nie buduj nic, lecz zapisz jako np. NOWE CITY. Wyjdź i uruchom program EDITCITY.EXE (City Manager) — program jest dostępny jako shareware.

Wczytaj teraz NOWE CITY i w menu WORK WITH CITY wybierz EDIT CITY. W ostatniej rubryce wpisz np. 900 000 000 \$. Zapisz tak utworzone miasto i uruchom od nowa grę. Teraz zaeksportuj NOWE CITY i natychmiast zapisz pod inną nazwą. W tak zapisanym mieście będziesz miał tyle forsy, ile wpisałeś wcześniej.

**"SkyFox & Wolf" (Dobczyce)**

## SOCCER KID (Amiga)

Wciśnięcie klawisza F2 w czasie grania przenosi na następny poziom.

**"Mac Masters" (Bukowno)**

## SPEAR OF DESTINY (IBM PC)

W trakcie gry wciśnij równocześnie klawisze: [L], [I], [M]. Powinien pojawić się napis: "You now have 100% Health, 99 Ammo and both Keys. Note that you have basically eliminated your chances of getting a high Score."

Po naciśnięciu tych klawiszy otrzymasz nową zabawkę, trochę amunicji i wzmocnione zdrowie, ale jednocześnie stracisz zebrane punkty.

**Damian Michalski (Strzelce Małe)**

## SPITTING IMAGE (Amiga)

Podczas walki z politykiem stań z lewej strony ekranu i poczekaj, aż przeciwnika wykończą bonusowe ciosy.

**Maciek Piotrowski (Bielsko—Biała)**



## STARDUST (Amiga)

Jeśli chcesz startować od WARP SEQUENCE to wpisz BARQAAA-AAFKN.

**Łukasz Garbarek (Złotów)**

Hasła do tuneli łączących poszczególne etapy gry (maksymalna liczba żyć):

- 1...2 — BGQQQQQQQBHI
- 2...3 — CGQQQQQQQAHI
- 3...4 — DGQQQQQQQAGI
- 4...5 — EGQQQQQQQAFI

Teraz hasło pozwalające kontynuować grę od miejsca, w którym zostaliśmy nieodwołalnie zniszczeni — ABQQQQQQAAHHJ.

**Jarosław Wita (Czerwionka—Leszczyny)**

1. BCQQAAAAAGGN
2. CCSAQAAAALOO
3. DDSAQAAANMN
4. EDSAQATANKM

**Maciek Oksieñciuk (Pruszków)**

## STEEL EMPIRE (Amiga)

W późniejszym okresie kampanii prawdziwym utrapieniem stają się dla nas armie (złożone w dużej części z CROSSBOLTÓW), które raketami mogą doszczętnie zniszczyć nasze umocnienia i roboty, zanim znajdą się w zasięgu naszych dział. Mogą się stać naszą zgubą lub błogosławieństwem. Wystarczy za pomocą klawiszy F1 i F2 wybrać prującego raketami robota (musi być widoczny na ekranie i podświetlony na radarze), a następnie F3 wyłączyć mu HOLD FAST i włączyć RETREAT (F4) i w tej turze armię mamy z głowy. Trik ten dotyczy każdego robota, który w tej chwili strzela raketami LONG RANGE.

**Andrzej Zygmanski (Bytom)**

## STORMBALL (Amiga)

Na screenie tytułowym wpisz MISS MONEY PENNY — nieśmiertelność.

**Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)**

Podczas gry wpisz LET ME WIN.

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

## STREET FIGHTER 2 (Amiga)

Wczytaj grę i wybierz dowolną postać — gdy zostaniesz poproszony o zmianę dyskiety i naciśnięcie dowolnego klawisza, wybierz ten klawisz, od którego zaczyna się imię wybranego wcześniej bohatera.

**Przemek Ścierański (Katowice)**

## STREET ROD (IBM PC)

1. RED
2. ORANGE
3. DARK BLUE
4. PINK
5. LIGHT GREEN
6. LIGHT BLUE
7. DARK GREEN
8. BROWN
9. LIGHT PURPLE
10. ORANGE
11. GREY
12. RED
13. DARK PURPLE
14. DARK BLUE



15. LIGHT GREEN
16. PINK
17. YELLOW
18. GREY
19. LIGHT BLUE
20. LIGHT GREEN
21. DARK BLUE
22. LIGHT PURPLE
23. DARK GREEN
24. BROWN
25. RED
26. GREY
27. LIGHT GREEN
28. ORANGE
29. DARK PURPLE
30. LIGHT BLUE
31. PINK
32. LIGHT PURPLE
33. DARK BLUE



**"Dexter" (Łódź)**

## STRIP POKER COVER GIRLS (Amiga)

Jako gracza nr 1 wpisz: MACHO i podczas gry wpisz to samo. Niezależnie czy wygrasz, czy przegrasz — cała forsa idzie do Ciebie.

**Krzysztof Wszolek (Skwierzyna)**

## STUNTS (IBM PC)

Jeśli rozbijeś się w trakcie jazdy, nie musisz zaczynać od początku. Wystarczy, że wybierzesz funkcję VIEW REPLAY i cofniesz się do momentu, w którym chcesz kontynuować grę. Teraz wybierz CONTINUE DRIVING. Potwierdź pytanie (CONTINUE). Teraz jedziesz od wybranego momentu. Tak ukończonej jazdy nie można wpisać do High Score.

**"SkyFox & Wolf" (Dobczyce)**

## SUPER CARS (Amiga)

Wpisz się na początku jako HARVEY — poziom 2, albo ELLA — poziom 3.

**Maciek Piotrowski (Bielsko—Biała)**

## SUPERFROG (Amiga)

Aby rozpocząć grę od poziomu "PROJECT F" wpisz kod: 837122

**Arkadiusz Patyk (Bydgoszcz)**

Podczas gry naciśnij F10, aby zostać niewidzialnym. Jeśli wpiszesz IN, zostaniesz przeniesiony do ostatniego etapu gry.

**Przemek Ścierański (Katowice)**

## Magic Woods

- 2 — 234644
- 3 — 447464
- 4 — 747822

## Castle

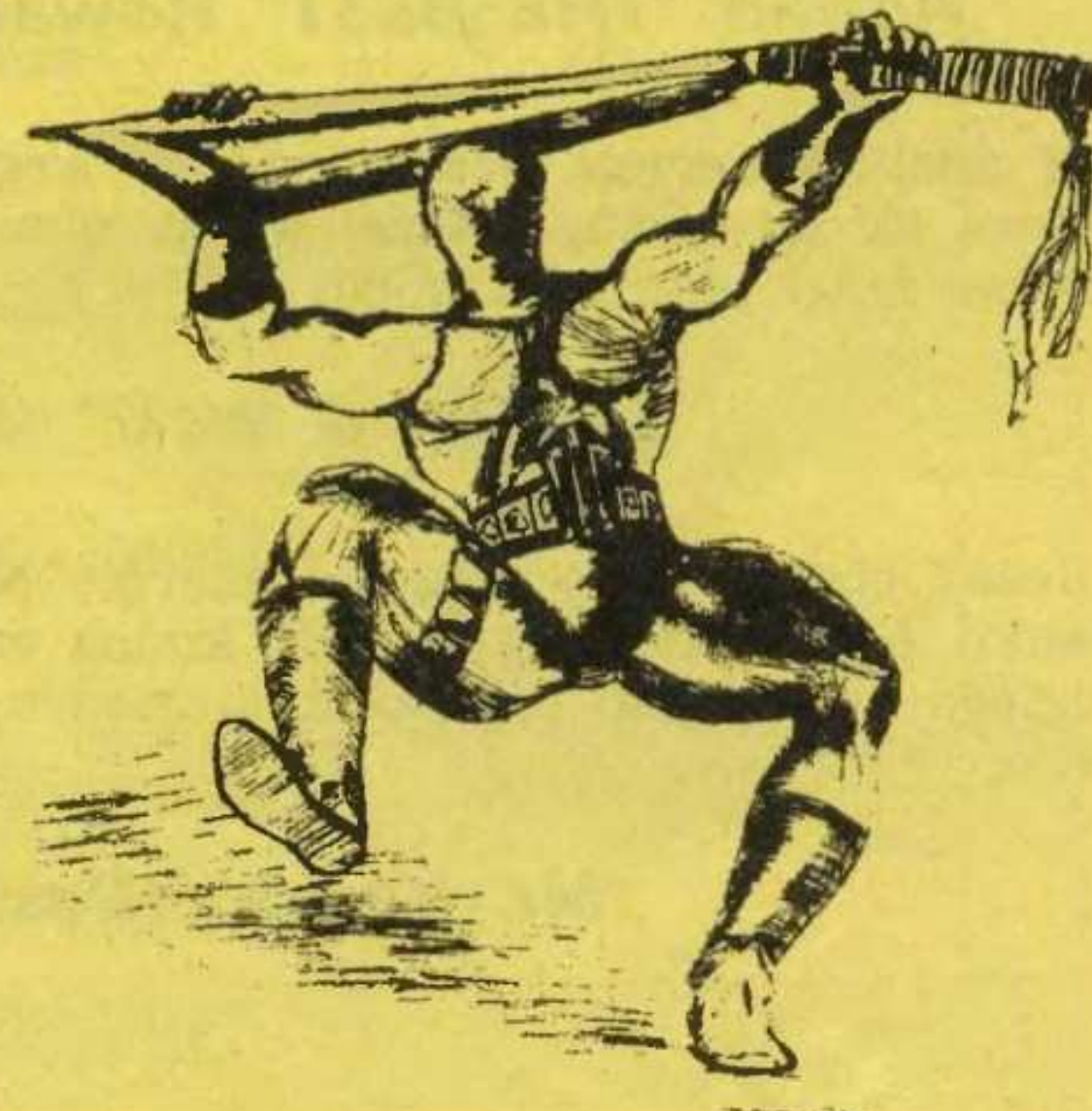
- 5 — 392822
- 6 — 446364
- 7 — 984448
- 8 — 477444

## Fun Park

- 9 — 343522
- 10 — 882311
- 11 — 992334
- 12 — 091332

## Ancient Level

- 13 — 467464
- 14 — 818234
- 15 — 182394
- 16 — 298383





### Ice World

17 — 452234  
18 — 984841  
19 — 383772  
20 — 093152

### Space

Tutaj jest drobna pomyłka. Etap 21 można przejść tylko jako ciąg dalszy 20 etapu. Jeżeli wpiszemy kod dla tego etapu znajdziemy się w etapie 22.

21/22 — 387211

23 — 381122

24 — 017632

25 — 398112; po przejściu tego etapu czeka Cię miła niespodzianka.

**"Black Jack" (Pruszcz Gdański)**

## SWITCHBLADE (Amiga)

W HIGH wpisz "POOKY", 1...5 — skaczemy!

**"Dziki Dżon" (Jarosław)**

## SWIV (Amiga)

Naciśnij klawisz P — zatrzymasz grę. Teraz wpisz NCC-1701, potwierdź to jeszcze klawiszem Return, włącz autofire w joysticku i gra skończy się sama...

**Krzysztof Badura (Zielonki k. Krakowa)**

## SWORD OF HONOUR (Amiga)

Zatrzymaj grę klawiszem HELP i wpisz hasło FROG. Teraz masz nieśmiertelność i mnóstwo broni. Wpisz KILL, aby wrócić do normalności.

**"Dziki Dżon" (Jarosław)**  
**Adrian Horski (Przemyśl)**

## SYNDICATE (Amiga)

Jeżeli nie możesz przejść którejś z misji, naciśnij klawisz Help.

**"Nik" (Czaplinek)**

Wpisz podczas gry hasło MIKES TEAM — staniesz się właścicielem dużej forsy (100 000 000), wynalazków, broni, itd.

**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**  
**"Mac Masters" (Bukowno)**

## SYNDICATE (IBM PC)

Jeśli chcesz mieć full kasy i wszystkie wynalazki — jako nazwę swojej firmy wpisz: "TO THE TOP".

**Adrian "THE BEST" Kowalczyk (Warszawa)**

W misji: Ameryka Południowa — Argentyna Twoi agenci od razu powinni iść do wozu, inaczej wrogi agent rozwali auto i nie będziesz mógł ukończyć misji!

**"SkyFox & Wolf" (Dobczyce)**

Jeżeli chcesz zregenerować energię podczas gry, wskaźnik w okienku Adrenalina przesunij do końca w lewo. Aby zwerbować wrogiego agenta lub policjanta musisz mieć zwerbowanego jednego cywila.

**"Mr. Kazek" (Rossoszycy)**

## SYNDICATE UPGRADE MISSIONS (IBM PC)

Masz do dyspozycji dwie nowe bronie: AIR RAIDCOM i BIONIC SHIELD. Drugi rodzaj broni to osłona, dzięki której zmieniasz się w normalnych ludzi (niewiele daje). Natomiast wybierając AIR RAID i wskazując dowolne miejsce na ekranie, komputer odlicza 10 jednostek czasu i nadlecia samoloty ze wsparciem ogniowym. Uwaga! W ten sposób możesz wykosić również swoich agentów.

**"SkyFox & Wolf" (Dobczyce)**

## TERMINATOR 2 (Amiga)

Wyjmij dyskietkę z grą ze stacji (po załadowaniu gry), naciśnij jednocześnie klawisze [Ctrl] i oba [Alt], następnie nie wkładaj już dyskietki.

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

## TITUS THE FOX (IBM PC)

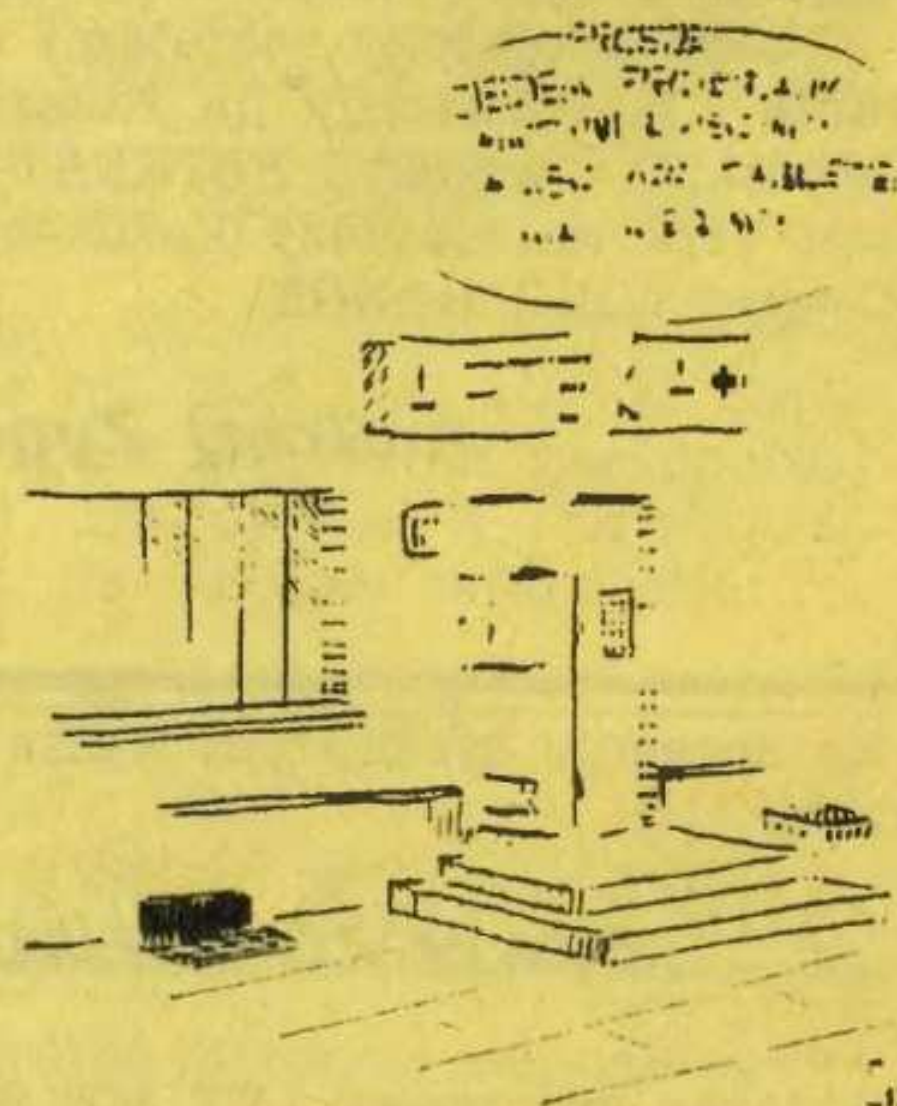
1. CE32
2. 87A5
3. B4A5
4. CEAF
5. 1A01
6. 627A
7. 8756
8. 4DF4

**Paweł Domagała, "Pawło"**

**i Mariusz Orczyk, "Kolek" (Ostrowiec Świętokrzyski)**

Kody do kolejnych poziomów:

- 1625
- 0738
- 4187
- 8455
- 2237
- 1350
- 2974
- 5648
- 9813
- 4316
- 6390
- 5052
- 1033
- 8612
- 2045



**Kuba Berwid, "Siwy" (Poznań)**

## TOKI (Amiga)

Podczas gry wpisz hasło KILLER, teraz naciśnięcie:  
Amiga prawy — następny poziom  
Amiga lewy — zmiana broń

**"Cvoltan" (Namysłów)**

Podczas gry wpisz KILLER — nieśmiertelność. Teraz klawisze [F1...F7] — zmiana poziomów. Klawisz [F8] — koniec gry, a [N] i [R] obracają obraz do góry nogami.

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

## TREASURE ISLAND DIZZY (Atari ST)

Wpisz ICANFLY i... rzeczywiście będziesz mógł latać.

**Chris Bolavec (Świdnica)**  
**Maciek Piotrowski (Bielsko—Biała)**



**ENTER** to ilustrowany, popularny, wysokonakładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn **ENTER** adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. **ENTER** jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ **KONSyliUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 24.000 zł
- ♦ **W prenumeracie taniej:**  
za 6 numerów - 140.000 zł,  
za 12 numerów - 250.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

**PCkurier** to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:


- ♦ **Notes**, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ **PCinfo**, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ **PCmemo** - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ Znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka **Pro memoria**, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ I wreszcie: **Giełda**, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ **PCkurier** ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 19.000 zł.
- ♦ **W prenumeracie taniej:**  
roczna (26 nr.) - 450.000 zł,  
półroczna (13 nr.) - 240.000 zł.
- ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika "AMIGA Magazin".

- Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:
- ♦ **AMIGA Play** — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
  - ♦ **Public Domain** — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
  - ♦ **Kuferek AMIGI**, czyli Tips&Tricks.
  - ♦ **Testy sprzętu i oprogramowania.**
  - ♦ Wszystkie te rzeczy znajdują Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
  - ♦ Cena kioskowa: 25.000 zł.
  - ♦ **W prenumeracie taniej:**  
za 6 numerów - 120.000 zł,  
za 12 numerów - 240.000 zł.
  - ♦ **Wysyłka pocztą gratis!**

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

**LUPUS**

**WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE**  
**00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30**  
**tel. 410031 w. 128, 154, 415121**  
**fax 410374 (10.00-16.00)**

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

prenumeratę pierwszy raz:  
wstaw X

PCkurier	13		
	240.000,-	kwota:	
	26		
	450.000,-	kwota:	
ENTER	6		
	140.000,-	kwota:	
	12		
	250.000,-	kwota:	
AMIGA	6		
	120.000,-	kwota:	
	12		
	240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6		
	108.000,-	kwota:	
	12		
	216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6		
	120.000,-	kwota:	
	12		
	240.000,-	kwota:	
CAD/CAM FORUM	6		
NET FORUM	6		
UNIX FORUM	6		
KUPON WAZNY DO 15.11.94 Kupon 10 94 suma:			
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

prenumeratę pierwszy raz:  
wstaw X

PCkurier	13		
	240.000,-	kwota:	
	26		
	450.000,-	kwota:	
ENTER	6		
	140.000,-	kwota:	
	12		
	250.000,-	kwota:	
AMIGA	6		
	120.000,-	kwota:	
	12		
	240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6		
	108.000,-	kwota:	
	12		
	216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6		
	120.000,-	kwota:	
	12		
	240.000,-	kwota:	
CAD/CAM FORUM	6		
NET FORUM	6		
UNIX FORUM	6		
KUPON WAZNY DO 15.11.94 Kupon 10 94 suma:			
LUPUS			

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

prenumeratę pierwszy raz:  
wstaw X

PCkurier	13		
	240.000,-	kwota:	
	26		
	450.000,-	kwota:	
ENTER	6		
	140.000,-	kwota:	
	12		
	250.000,-	kwota:	
AMIGA	6		
	120.000,-	kwota:	
	12		
	240.000,-	kwota:	
GAMBLER	6		
	108.000,-	kwota:	
	12		
	216.000,-	kwota:	
Młody Technik	6		
	120.000,-	kwota:	
	12		
	240.000,-	kwota:	
CAD/CAM FORUM	6		
NET FORUM	6		
UNIX FORUM	6		
KUPON WAZNY DO 15.11.94 Kupon 10 94 suma:			
LUPUS			



**CADCAMFORUM** (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganie projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadsyłanych do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ **CADCAMFORUM** jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.

★ W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.

**Młody TECHNIK** to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyka, fizyka, astronomia, historia techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwaryстики, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kęs - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 numerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.

**Gambler** to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

★ W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.

**Netforum** jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszerne przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 30.000 zł.

★ W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.

**UNIXforum** jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 30.000 zł.

★ W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.

## ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.



**WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE**  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
tel. 410031 w. 128, 154, 415121  
fax 410374 (10.00-16.00)

### Pokwitowanie dla Wpłacającego

zł .....  
słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
**1599-318121-136**  
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.

opłata zł

### odcinek dla posiadacza r-ku

zł .....  
słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
**1599-318121-136**  
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.

opłata zł

### Odcinek dla Banku

zł .....  
słownie .....

Wpłacający .....

adres .....

na rachunek: LUPUS Sp. z o. o.  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
**1599-318121-136**  
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.

opłata zł



## TURRICAN (Amiga)

Na listę najlepszych wpisz się jako BLUESMOBIL — otrzymasz 99 życ i wiele rodzajów broni.

**Paweł Żółtowski, "ZIUT" (Warszawa)**

## TURRICAN 2 (Amiga)

Wejdź do menu muzycznego i naciśnij klawisz [4], aby zatrzymać muzykę. Po 10 sekundach (około) wciśnij klawisze [2] i [Esc] dwa razy. Będziesz nieśmiertelny.

**Przemek Ścierski (Katowice)**

## TURTLES 2 (Amiga)

Kiedy walczysz z Baxterem, stawaj przy krawędzi u wylotu kanału — zawsze wygrasz.

**"Angus Hardock" (Tychy)**

Wciśnij klawisze [Help] lub [Del], jeśli poziom jest dla Ciebie za trudny — przejdziesz do następnego.

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**  
**"Mac Masters" (Bukowno)**

## TV SPORTS: BASKETBALL (Amiga)

Zablokuj przeciwnika ciałem tak, aby podniósł piłkę do góry i nie miał do kogo jej podać. Możesz wtedy nawet trochę się odsunąć, a przeciwnik i tak się nie ruszy.

**"Mac Masters" (Bukowno)**

## UGH! (Amiga)

Gdy kończy się limit czasu w grze, rzuć kamień na drzewko i zabierz owoc — otrzymasz bonifikatę czasową.

**"Mrówa" (Dęblin)**

## ULTIMA UNDERWORLD 2 (IBM PC)

Wypowiedzenie: "VAS ORT YLEM" spowoduje dodanie czarów, przedmiotów, energii.

**"Danvis" (Warszawa)**

## UNDER PRESSURE (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz GRYMALKIN. Teraz operujesz klawiszami:  
[F1...F4] — zmiana poziomu  
[1...8] — wybór broni  
[9] — osłona

**"Angus Hardock" (Tychy)**  
**Przemek Ścierski (Katowice)**

## UTOPIA (Amiga)

Zagraj najpierw na poziomie bez wrogów (Practice), zbuduj swoje miasto, później wykonaj SAVE DISK, po czym wyłącz komputer. Po ponownym włączeniu wgraj SAVE GAME. Znajdziesz się na pierwszym poziomie gry wraz ze swoimi osiągnięciami.

**Robert Mikołajczyk, "Viruses" (Kołobrzeg)**

## VOYAGER (Amiga)

Na ekranie wyboru opcji pisz: WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL.

**"Dziki Dżon" (Jarosław)**

## WALKER (Amiga)

Zamiast strzelać korzystając z LPM, włącz AutoFire w joysticku — nie zagrzeje się działo laserowe.

**Przemek Ścierski (Katowice)**

Warto dokupić więcej pamięci RAM (więcej niż 1 MB), będziesz mógł słyszeć wspaniałe komunikaty radiowe (rodem z filmu TOP GUN).

**Radosław Marcinowski, "Cpt. RAM" (Świebodzice)**

## WARZONE (Amiga)

Zaraz po rozpoczęciu gry zniszcz beczki na dole planszy. W pierwszej z nich jest pocisk. Możesz go wykorzystać, przytrzymując dłużej Fire.

**"Mac Masters" (Bukowno)**

## WINGS (Amiga)

Gdy szkop siądzie ci na ogonie i zacznie walić jak w tarczę, ustaw joystick w pozycji: dół—lewo lub dół—prawo. Na pewno odpuści.

**Paweł Szmit, "JOY" (Praszka)**

## WINGS OF DEATH (Atari ST)

Podczas gry wpisanie ST FOREVER uaktywnia schowane pod klawiszami F1—F10 dodatkowe menu.

**Chris Bolavec (Świdnica)**

## WINGS OF FURY (Amiga, IBM PC)

Po napisaniu kodu COLIN możemy użyć kombinacji klawiszy:  
Ctrl + L — load  
Ctrl + G — save  
Ctrl + V — wersja

**Adrian "THE BEST" Kowalczyk (Warszawa)**  
**Stanisław Łopuszyński "Poseł" (Sulmierzyce)**

## WIZBALL (Amiga)

Zatrzymaj grę, wpisz RAINBOWT i co teraz?

**"Dexter" (Łódź)**

## WIZ'N'LIZ (Amiga)

Zagotowanie znalezionych w lesie owoców daje różne efekty:  
pomarańcza + wiśnia = ukończenie Lunalandu  
poziomka + grzyb = 1 punkt  
gruszka + grzyb = dodatkowe 50 sekund  
wiśnia + wiśnia = bonusowy level  
cebula + wiśnia = 20 tys. pkt.  
grzyb + mango = 250 tys. pkt.  
ziemniak + banan = otwiera sklep  
kapusta + pomarańcza = zające nie uciekają  
ziemniak + wiśnia = ukończenie Minelandu  
avocado + ziemniak = Snowland ponownie otwarty  
grzyb + kapusta = bonusowy level





ziemniak + cytryna = bonusowy level  
 banan + cebula = bonusowy level  
 poziomka + jabłko = 50 tys. pkt.  
 wiśnia + ziemniak = Mineland ponownie otwarty  
 marchew + gruszka = bonusowy level  
 pomarańcza + poziomka = bonusowy level  
 poziomka + mango = bonusowy level  
 mango + cebula = Desertland ponownie otwarty  
 marchew + marchew = bonusowy level  
 kapusta + mango = ukończenie Deadlandu  
 mango + pomarańcza = dodatkowe 40 sekund  
 cytryna + poziomka = bonusowy level  
 avocado + pomarańcza = 10 tys. pkt.  
 kapusta + kapusta = bonusowy level  
 ziemniak + marchew = dodatkowe 20 sekund  
 marchew + poziomka = podwojenie punktów  
 avocado + marchew = bonusowy level  
 pomarańcza + cytryna = bonusowy level  
 avocado + jabłko = ukończenie Grasslandu  
 grzyb + cebula = dodatkowe 50 sekund  
 cytryna + wiśnia = bonusowy level  
 banan + mango = ukończenie Templelandu  
 banan + jabłko = 50 tys. pkt.  
 kapusta + jabłko = podwojenie czasu  
 banan + wiśnia = efekty specjalne  
 kapusta + ziemniak = game over  
 ziemniak + pomarańcza = bonusowy level  
 gruszka + banan = bonusowy level  
 gruszka + pomarańcza = dodatkowe 40 sekund  
 banan + jabłko = sklep  
 banan + banan = czarno-biały monitor  
 gruszka + cytryna = bonusowe gwiazdki  
 ziemniak + ziemniak = ukończenie Woodlandu  
 poziomka + poziomka = dodatkowe 10 sekund  
 jabłko + ziemniak = zatrzymanie czasu  
 jabłko + marchew = 5 tys. pkt.  
 jabłko + gruszka = zamiana postaci  
 kapusta + avocado = 50 000 punktów  
 banan + grzyb = zwolnienie czasu  
 pomarańcza + cebula = dodatkowe 30 sekund  
 pomarańcza + grzyb = wyższy skok  
 jabłko + cytryna = 100 tys. pkt.  
 grzyb + avocado = dodatkowe życie  
 poziomka + marchew = podwojenie punktów  
 cytryna + kapusta = tysiąc punktów  
 poziomka + gruszka = bonusowy level  
 poziomka + cebula = chodzisz tyłem

**Przemek Ścierski (Katowice)**

## WOLFENSTEIN 3D (IBM PC)

Jednoczesne wciśnięcie L + T + M daje max życie i amunicji, wszystkie brania.

SHIFT + przód — bieganie

**Adrian "THE BEST" Kowalczyk (Warszawa)**

030 — COCKSTUM  
 040 — NONHMISC  
 050 — COBEGALE  
 070 — PORTCARO  
 080 — NICKMAST  
 090 — BADIVELL  
 100 — MUABDIBB

**"Mrówa" (Dęblin)**

## XENON 2 (IBM PC)

Gdy komputer pyta o rodzaj karty graficznej — wciśnij klawisz F7. Podczas gry klawisz [J] daje nieskończoną energię.

**"Mr. Kazek" (Rossoszyca)**

## X—WING (IBM PC)

Za strzelanie do własnych statków także dostajesz punkty! Ale czy to ma jakiś sens?

**"Mrówa" (Dęblin)**

1. Jeżeli chcesz ułatwić sobie lot wawozem na "GWIEZDZIE ŚMIERCI" (ostatnia misja z III kampanii) ustaw poziom dokładności odwzorowania (ALT-D) na minimalny (LOWEST) poziom.

2. Jeżeli po zniszczeniu jednej grupy wrogich statków (zwłaszcza GUNBOAT-ów) z nadprzestrzeni wyskakuje następna, możesz ostatniego z grupy unieruchomić działkami jonowymi (Y-WING i B-WING). Dopóki nie zostanie zniszczony, następni nie przylecą.

**"Truszek" (Warszawa)**

## ZANY GOLF (IBM PC)

W drugiej dziurze klikanie na hamburgera powoduje, że skacze on coraz wyżej. W planszy z wiatraczkami, po strzale, poruszając szybko myszką w lewo i prawo, spowodujemy poruszenie się tych wiatraczków. W planszy Magic Carpet, po strzale, jeśli piłka znajdzie się na dywanie, można nią kierować.

**"SkyFox & Wolf" (Dobczyce)**

## ZOOL 2 (Amiga)

Na planszy tytułowej wpisz hasła:

CREAMOLA — 10 żyć  
 VISION — 20 żyć  
 KICKASS — bomby  
 NAPOLEAN — bonus level  
 ALCENTO — energia  
 OLDENEMY — czas  
 TOUGHGUY — niewidzialność  
 SESAME — level 1  
 RONSON — level 2  
 FUNKYTUT — level 3  
 HISSTERIA — level 4  
 MARROBONE — zatrzymuje piłkę w levelu bonusowym

**Przemek Ścierski (Katowice)**





# PODRÓŻ DO NEVER- NEVER LANDU

NIE MA TO JAK SKRZYŻOWAĆ ORĘŻ  
ZE SZCZEGÓLNICIE GROŹNIE WY-  
GLĄDAJĄCĄ BESTIĄ.  
NIE MA TO  
JAK  
NATKNAĆ SIĘ  
NA POTWORA DYSPONU-  
JĄCEGO NADNATURALNYMI  
WŁASNOŚCIAMI. CHRONIĆ SIĘ CZARA-  
MI PRZED JEGO ATAKIEM,  
NEUTRALIZOWAĆ  
JEGO MOC  
ZA PO-  
MOCĄ SPECJAL-  
NYCH ARTEFAKTÓW.

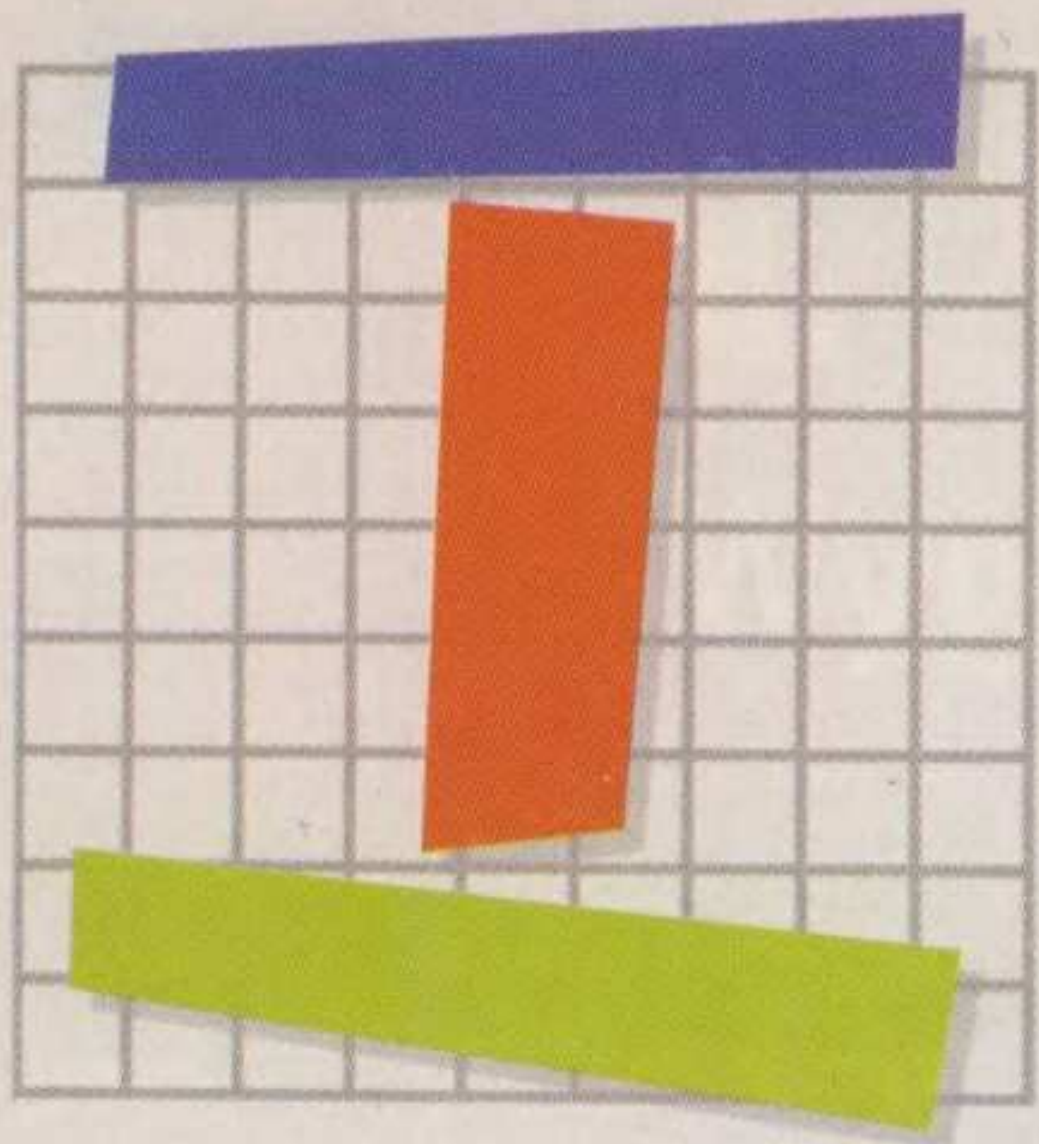


od graczy dużej ilości wolnego czasu (bo spotkania mogą trwać i po parę dni, a pełna przygoda, na dobrą sprawę, całe życie), specjalnego sprzętu (choćby nietypowych kostek) i znajomości systemu. Niełatwo też o dobrego Mistrza Gry, którego wyobraźnia i umiejętność współpracy z graczami jest właściwie warunkiem sine qua non pomyślnej sesji.

Twórcy programów komputerowych ujrzeni w grach fabularnych żyłę złota. Komputer bowiem potrafi zastąpić (co prawda długo jeszcze będzie to zastępstwo bardzo nieudolne) zarówno Mistrza Gry, jak i innych graczy. Potrafi również wyeliminować cały skomplikowany system obliczeń matematycznych, który w czasie zwykłej sesji role-play pochłania gros czasu. Dzięki temu, aby wziąć udział w Przygodzie nie trzeba już znać systemu, nie trzeba mieć kumpli i posiadać odpowiedni sprzęt. Teraz wystarcza już tylko komputer. Oczywiście powoduje to, że komputerowy role-playing staje

się zaledwie nędznym ersatzem prawdziwej gry fabularnej. Nie ma już choćby problemu wzajemnego stosunku do siebie bohaterów przygody, nie ma wielości wątków i scenariuszy, możliwości niespodziewanych zmian i tworzenia scenariusza na bieżąco.





Jak poznać, że mamy do czynienia z programem role-playing? No cóż, wyróżników można znaleźć kilka. Najbardziej oczywisty jest fakt, że w grze role-play musi być bohater (-owie). Ale sam bohater nie wystarcza. Aby grę uznać za rolplej bohater ten musi w miarę poznawania świata nabierać doświadczenia, co powoduje zmianę jego cech fizycznych i psychicznych. Gracz zapoznaje się ze światem gry oczami swojego herosa. Jest w stanie wiedzieć o świecie tylko to, czego dowie się jego bohater w czasie swych wędrówek.

## BOHATER

W zależności od gry mamy możliwość wykreowania własnej postaci, lub otrzymania tej po-



staci "z dobrodziejstwem inwentarza". Kreowanie postaci przebiega na kilku poziomach. Jednym z najważniejszych jest ustalenie rasy.

### Rasa bohatera

To pole do popisu dla autorów scenariusza. Istnieją jednak rasy bardzo popularne (człowiek, elf, krasnolud), jak też rzadsze (ork, gnom, lizardman), czy też w ogóle wymyślone na potrzeby danej gry (faerie, ice elf, thri-kreen itd.).

Wyróżnikiem dobrej gry role-play jest to, że rasa nie istnieje sama a Muzom, a ma konkretne "przełożenie" na cechy i zdolności postaci. W zasadzie (w tym artykule prawie w każdym zda-

niu powinno zostać wtrącone "w zasadzie", "najczęściej" lub "zwykle") są rasy, których przedstawiciele zajmują się z powodzeniem magią (człowiek, elf) i takie, dla których magia jest sztuką jeśli nie niedosiężną, to trudną (krasnolud, ork). Są rasy odporne na trudy (ork, krasnolud) i słabsze (hobbit, często elf), rasy słynące ze zręczności (elf, hobbit) i mniej zręczne (półolbrzym, krasnolud). Z tego też wynika, że nie każda profesja będzie dobra dla członka każdej rasy.

Nie zawsze wędrujemy z grupą bohaterów. Czasem pozwala się nam na sterowanie pojedyn-



czą postacią (Arena), dwiema lub trzema (Lands of Lore, Betrayal at Krondor), ale możemy mieć towarzystwo i ośmiu herosów (Magic Candle 2, Beholder, Ishar), ale nie zawsze pozostają one pod kontrolą gracza — komputer kontroluje poczynania przybyszy np. w cyklu Krynn lub w Blade of Destiny.

### Profesje



Na dobrą sprawę najprostszy podział wyróżnia profesje magiczne i niemagiczne. Jeżeli postać umie korzystać z czarów (choćby w ograniczonym stopniu), wtedy można mówić, że zajmuje się zawodem związanym z magią. I będą to nie tylko czarodzieje (sorcerer, mage, wizard, preserver, spellcaster), więdźmy (witch), więdźmiarze (warlock), duchowni (cleric), druidzi, psio-

nicy czy alchemicy, dla których znajomość magii jest priorytetowa. Ograniczone umiejętności magiczne znajdziemy u paladyna (czyli rycerza bez skazy), czasem u rangersa.

Profesje niemagiczne to wszystkie te, których przedstawiciele preferują rozwiązania siłowe. Dla nich nie ma to jak dobry miecz w wyćwiczonej dłoni. Najpopularniejszy jest oczywiście wojownik (te same cechy mają fighter, warrior, knight, choć zdarza się, że w grze występują obok siebie i knight, i warrior) oraz złodziej (najczęściej thief, ale też burglar, rogue), u którego zdolności władania mieczem może zastąpić np. umiejętność ukrycia się.

Ale profesji jest mnóstwo. W Wizardry 7 spotkamy samuraja, barda, biskupa, w Arenie — mnicha, błazna, assasina, w Ishar — mordercę, nauczyciela, hipnotyzera, w Might&Magic — łucz- nika i ninję, w Blade of Destiny — błazna...

I tu — znowu wyróżnik do-



brej gry. Umiejętności, zdolności i cechy przedstawicieli poszczególnych profesji muszą się różnić. Poza tym reprezentant danego zawodu musi mieć specyficzne, tylko sobie właściwe wady i zalety. Niestety, w niektórych grach łatwiej o te pierwsze — np. hipnotyzer w Ishar to typowe mięso armatnie.

W zasadzie większość gier przyjmuje zasadę, iż przedstawiciele profesji magicznych nie powinni posługiwać się typową dla wojownika bronią, ani nosić typowych dla wojownika zbroi. Jest to w sposób oczywisty sprzeczne ze zdrowym rozsądkiem, bo cóż szkodzi, że czarodziej zacznie machać mieczem, choćby miało się to skończyć tak, iż sam się na niego nadzieje (chlubnym wyjątkiem jest tu Magic Candle 2). Nie pozwala się też czarodziejom zakładać płytowych zbroi i nawet kolczug

(co gorsza zabroniono tego również złodziejom), a klerykom używać jakiegokolwiek broni tnącej (zostają im więc maczugi, cepy, pałki). Nie mówiąc już o tym, że czarodziejowi nie wolno strzelać z łuku, a wolno z procy (Darksun).

Czasem jednak profesje da się łączyć. I tak możemy mieć bohatera wyszkolonego zarówno w walce, jak magii i złodziejstwie (fighter-mage-thief znany choćby z Beholdera). Wtedy zdecydowanie wolniej zdobywa on kolejne poziomy doświadczenia, ale za to skupia w sobie wszelkie pozytywne cechy przynależne danym mu zawodom (a więc fighter-mage-thief może walczyć czym chce i ubierać się wedle swej woli, a poza tym stosuje magię i jeszcze nieobce mu jest posługiwanie się wytrychem).

### Statystyka

Pod tym szerokim pojęciem rozumiem wszelkie dane o cechach i umiejętnościach bohatera. Najbardziej popularne cechy (zmienia się to jednak w zależności od gry):

**Siła** — może decydować o ciężarze, jaki jest w stanie unieść postać, skuteczności ciosów, prawdopodobieństwie udanego usunięcia przeszkody, zdolności władania ciężkim orężem;

**Inteligencja** — od niej zależy liczba Punktów Czarów, liczba czarów, jakich postać się może nauczyć, lub szybkość zapamiętywania czarów;

**Wytrzymałość** — czasem decyduje o liczbie Punktów Ży-



cia, czasem o odporności na trudy;

**Mądrość** (bądź Charyzma czy Osobowość) — spełnia u kleryka te same zadania co Inteligencja u czarodzieja;

**Charyzma** (lub Wdzięk) — pozwala na udane targowanie



się w sklepach, nakłonienie do rozmowy niechętnych grupie osób;

**Szybkość** — decyduje o kolejności "wchodzenia do walki";

**Zręczność** (lub Zwinność) — wskazuje prawdopodobieństwo uniknięcia ciosu.

Zdarzają się też gry, gdzie cechami są: Odwaga, Lojalność, Szczęście, Celność, Świętość, itd. Cechy w miarę nabywania do-

zmieniać. Im więcej przygód znana, tym lepiej powinien sobie radzić z czyhającymi na niego przeszkodami; im większą liczbę wrogów odeśle na wieczny spoczynek, tym zręczniejsze będzie posługiwać się bronią. Zwykle spotykamy się z wymiernym przekładaniem doświadczenia na punkty, a punkty te pozwalają osiągać kolejne poziomy sprawności. Wejście na wyższy poziom to dodatkowe Punkty Życia i Czarów (lub poznawanie trudniejszych czarów), czasem też (Arena, Wizardry 7) możliwość zwiększenia umiejętności lub nawet cech (Blade of Destiny, Might&Magic). Ale nie w każdym rolpleju występują punkty doświadczenia. W Magic Candle 2, Betrayal at Krondor oraz Dar-

gdzie po prostu istnieją trzy klasyfikacje punktowe dla trzech profesji (każdy bohater może szkolić się jako mage, fighter i rogue w zależności od tego, w czym czuje się lepszy). Wydaje się to logiczne i aż żal, że nie wykorzystala tego seria Eye of the Beholder.

Skoro (pobieżnie, przyznając) omówiłem już postać bohatera w role-play przejdźmy do tematu niezmiernie interesującego. Tematem tym będzie magia.

## MAGIA

Jest domeną czarodziei i kleryków. Tak właśnie, z grubsza, przebiega podział czarów — na czarnoksięskie, a więc głównie bojowe, i kleryckie, czyli głównie leczące—ochronne. Oczywiście czarodziej dysponuje nie tylko czarami walki. Ma umiejętności rozpraszania magii (Dispel Magic), czy też wzmacniania cech innych postaci (Aid, Strength). Kleryk natomiast zna pewne czary bojowe (Spiritual Hammer, Fire Blade, Charm Person), ale z reguły są to czary albo o niewiel-

pięcioma wrogami; Darksun), Timestop (chwilowe zatrzymanie czasu, przeciwnicy zamierają w bezruchu; Magic Candle 2, Eye of the Beholder 3), Divine Intervention (uzdrowienie całej grupy, kosztem stałej utraty przez kleryka części Punktów Życia; Might&Magic).

Najprościej byłoby podzielić czary na: ochronne (Prayer, Protection from Elements, Negative Plan Protection, Mental Barrier, itp.), lecznicze (Cure Light Wounds, Cure Paralysis, Raise Dead, itp.), orientacyjne (Direction, Detect Monster, Light, True Seeing, itp.), teleportacyjne (Jump, Teleport, Town Portal, Nature's Gate, itp.) i bojowe. A wśród bojowych będą: raniące (wszystkie robiące fizyczną szkodę wrogowi), blokujące (Stinking Cloud, Wall of Fire, itp.), podporządkowujące (Charm Monster, Domination, Hypnotize, itp.), wpływające na grupę (Haste, Dragon Skin, Stoneskin, itp.) i wpływające na wrogów (Mirror Image, Slow, Flesh to Stone, itp.).

Sporo, rzecz jasna, będzie takich, które można zakwalifikować do więcej niż jednej grupy: na przykład Vampiric Touch rani wroga i oddaje jego Punkty Ży-

kiej "sile rażenia", albo dostępne tylko na wysokim poziomie doświadczenia.

Nie we wszystkich grach obserwujemy ścisły podział na magię czarnoksięską i klerycką (a jest też przecież psioniczna i alchemiczna, np. w Darksun lub Wizardry 7). Co natomiast wypada podziwiać, to nieprawdopodobne wręcz bogactwo zarówno nazw, jak i efektów. Mamy czary niezwykle popularne, jak Magic Missile, Fireball, Fear, Energy Blast, ale mamy też wspaniałe i oryginalne, jak Lloyd's Beacon (powrót do miejsca, w którym czar rzucono; Might&Magic), And The Light Shall Lie (pozwala na przybranie postaci wroga; Betrayal at Krondor), Mass Domination (próba przejęcia kontroli nad



cia magowi, tak samo Moon Ray, a z kolei Wall of Fire i blokuje, i rani. Są takie, które w powyższym podziale z trudem znalazłyby sobie miejsce (np. Dispel Magic).

Najczęściej mamy do czynienia z grami, w których gracz nie dysponując dokładnym opisem



świadczenia czasem zmieniają się. Choć np. w Magic Candle 2 cechy ulegają zmianom tylko w wyniku skutecznej interwencji bogów, a w Beholderze czy Darksun — pod wpływem działania magicznych przedmiotów. W Ishar natomiast pozostają stałe.

## Umiejętności

Omówić wszystkich nie sposób. Mamy tu bowiem do czynienia zarówno z umiejętnościami bardzo typowymi (walka mieczem, strzelanie), jak i mniej typowymi (muzykalność, kowalstwo, wyczuwanie kierunku, pływanie, wspinaczka, badanie artefaktów, jazda konną). Do gier, które w sposób niemal doskonały potrafiły przedstawić cały zestaw umiejętności bohatera, należą: Magic Candle, Wizardry 7, Betrayal at Krondor i Darklands. W innych po macoszemu potraktowano ten temat (Beholder, Lands of Lore, Ishar), w jeszcze innych z kolei — problem rozwiązano połowicznie (Might&Magic, Blade of Destiny).

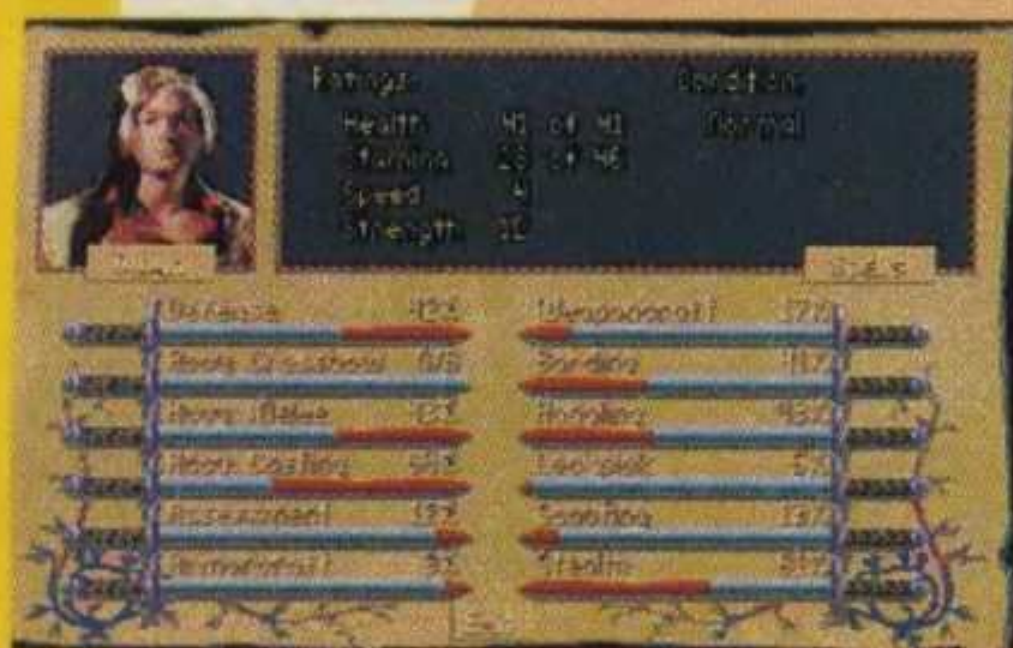
## Doświadczenie

Zrozumiałe, że bohater wędrujący po świecie powinien się

klands umiejętności zwiększają się po prostu w miarę korzystania z nich. A więc, kto walczy za pomocą miecza będzie coraz lepszy we władaniu mieczem, jednak nie wywrze to żadnego wpływu na jego zdolność do walki toporem.



Postacie, które łączą dwie lub trzy profesje, wolniej osiągają kolejne poziomy doświadczenia — punkty przyznane za zabicie wroga lub wykonanie misji po prostu "dzielą się". Jednakże nie stosuje się przyjętego w grach fabularnych dogmatu, iż jeśli ktoś korzysta z umiejętności czarodziejskich — otrzyma dodatkowe punkty tylko jako czarodziej, mimo że jest czarodziejem—wojownikiem. Jedynym znanym mi wyjątkiem jest Lands of Lore,





## ŚWIAT

W grach fabularnych świat jest niewiarygodnie bogaty (no, zwykle, bo jak się trafi nieudacznik—scenarzysta, to gorzej). Gry komputerowe oddać tego nie potrafiły. Oczywiście mamy próby budowy kompletnego świata, ale



czarów jakoś może sobie poradzić (zwłaszcza gracz z doświadczeniem). Czasem jednak scenarzyści wymyślają nazwy własne (Bambaladam, Fulmininculus, Zefoar, Zishoxe, Ishap's Eye, czy choćby wzmiankowany Lloyd's



Beacon). Pół biedy jeśli gdzieś jest dostępna informacja o czarze, tak jak w Might&Magic, Betrayal at Krondor czy Darksun, lub gdy działanie jego jest zupełnie jasne, bo np. z rąk maga wylatuje ognista kula. Gorzej jeżeli programiści uznali, że nieopisanie czarów będzie dodatkowym zabezpieczeniem przed piractwem (o to podejrzewam twórców Blade of Destiny i Dungeon Master) i wyjaśnienia umieścili w oryginalnej instrukcji.

Jak zdobywa się wiedzę o nowych czarach? Czasem automatycznie, w trakcie zyskiwania kolejnego poziomu doświadczenia (Eye of the Beholder, Ravenloft, Darksun) — czasem postać uczy się nowego czaru ze znalezionych bądź kupionych pergaminów (Betrayal at Krondor, Magic Candle 2, Eye of the Beholder, Dungeon Master) — czasem zaś zdobywa wiedzę w Gildii (Might&Magic, Ishar 1).

W dziale "magia" wypadałoby też wspomnieć o tak charakterystycznych dla role-play magicznych przedmiotach. W jednych grach — z ich mocy mogą korzystać wszyscy członkowie grupy, w innych — jedynie profesjonaliści (Darksun).

na razie natykają się one na barierę nie do przezwyciężenia, jaką jest objętość programów. Nie da się bowiem stworzyć gry z wykorzystaniem teatru wirtualnego, a więc wielością scenariuszy do wyboru, nie zwiększając drastycznie objętości. Dlatego też



mówiąc o świecie zajmę się jedynie stroną scenograficzną, gdyż ta merytoryczna jest właściwie wszędzie uboga (nieco odbijają od dna Magic Candle 2 i Darksun).



A więc kilka słów o scenografii. Niektóre firmy uznały, że graczowi absolutnie wystarczy, gdy



będzie się pałętał po labiryntach (Eye of the Beholder, Dungeon Hack), inne zaś postanowiły olśnić różnorodnością i rozległością stworzonej przez siebie krainy. Tu prym wiedzie New World Computing z cyklem Might&Magic, ale nie można też wiele zarzucić takim grom jak Darklands, Magic Candle 2, Ishar, a z pewnymi zastrzeżeniami również Lands of Lore, Betrayal at Krondor i Blade of Destiny.

Nie tylko więc klaustrofobiczne systemy korytarzy, nie tylko następne dźwigienki i przyciski wymagające wysłaniania oczu (jak to w Beholderach), lecz również: miasta, wsie, pola, góry, lasy, mnóstwo sklepów, tawern i świątyń, czarnoksiężskie gildie i wszelkiego rodzaju szkoły (te warunki najlepiej spełniają Ishar i Might&Magic).

## WALKA

Role-playing bez walki byłby jak Polska bez złodziei. Do wyobrażenia, ale z największym trudem. Walka może być jedynym źródłem zdobywania doświadczenia (Eye of the Beholder), a czasem zaledwie incydentem w



trakcie wypełniania innych zadań (Might&Magic). Liczba walk oczywiście ściśle zależy od nasycenia świata potworami. Niekiedy liczba tych ostatnich jest wręcz monstrualna (Might&Magic, Lands of Lore, Wizardry 7) i podróż gdziekolwiek polega właściwie na nieustających bitwach. W części gier potwory mają tendencję do "odradzania się" (Ishar), w większości natomiast teren raz oczyszczony na szczęście nie zapełnia się ponownie. A czasem jest tak i tak (Lands of Lore).

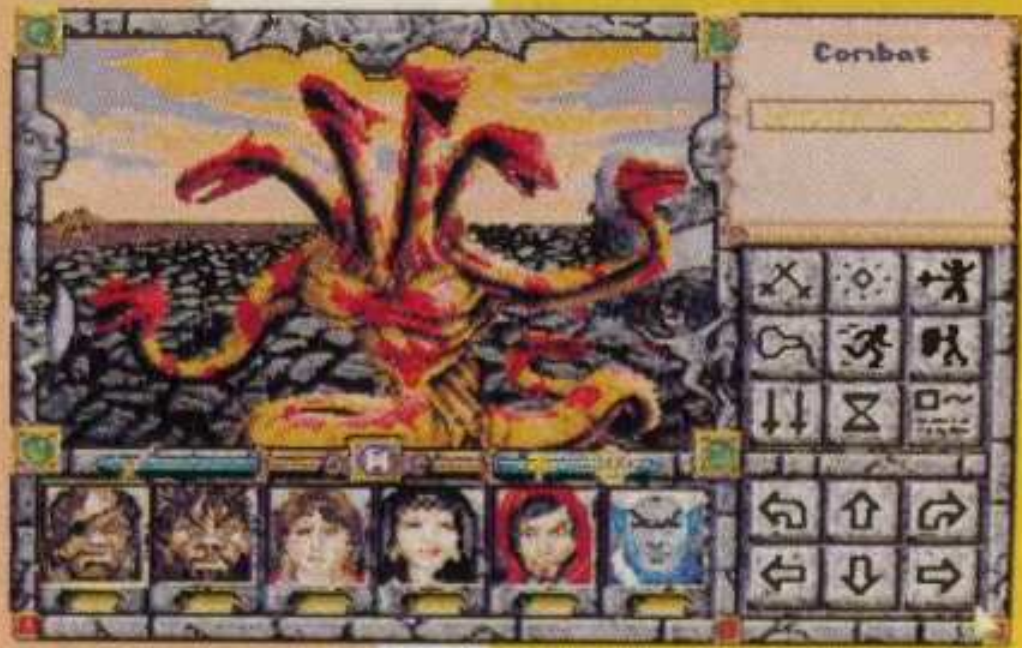
Rolpleje możemy też podzielić pod względem nie częstotliwości walk, a ich trudności. Łatwe zwycięstwa oferują nam

Darksun czy Darklands, zawziętych wrogów spotykamy w Might&Magic i Wizardry 7. Różnie też toczą się walki. W Beholderach odbywają się w czasie rzeczywistym i gracz na bieżąco steruje poczynaniami postaci, w Darklands również w czasie rzeczywistym, ale postaci dostają tylko ogólne wytyczne, a potem muszą sobie "radzić same". Częściej jednak przyjmuje się podział



na tury: tura potworów, tura bohaterów lub na zmianę, a to bohater, a to potwór — w zależności od tego kto szybszy. Ten sposób wydaje się dużo logiczniejszy, bo rezygnuje z elementów zręcznościowych. Jestem w ogóle przeciwnikiem jakichkolwiek wstawek zręcznościowych w rolplejach. Sukces w grze tego typu nigdy nie powinien opierać się na szybkim klikaniu myszą. A spróbujcie na przykład statecznie i bez pośpiechu rozprawić się z Dranem Dragore z Eye of the Beholder 2.

Teraz spójrzmy na pole walki. Możemy je widzieć albo oczami grupy (Might&Magic, Ishar, Arena) albo z lotu ptaka (Betrayal at Krondor, Darklands, Darksun, Crystals of Arborea). To drugie rozwiązanie wydaje się o wiele efektowniejsze, choć też bardziej ryzykowne (totalna nieudolność w przygotowaniu scen walki w Blade of Destiny). Czasem pro-



gram w czasie bitwy pozwala na przejęcie przez komputer sterowania postaciami (Darksun, Magic Candle 2, Betrayal at Krondor).



## WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Najkrócej mówiąc — coraz wyższe. Gry sprzed paru lat, takie jak Ishar 1, cykl Krynnu czy Magic Candle 2, nie wymagały praktycznie niczego. Wystarczał im byle jaki komputer i ociupinka miejsca na twardym dysku. Zmieniło się to diametralnie. Eye of the Beholder 3 na moim komputerze (386DX, 4 MB RAM) chodził potwornie wolno (w czasie ładowania można było wyjść na kawę), dopóki nie zainstalowałem Smartdrive'a — a tymczasem Arena go sobie nie życzy. Część gier domaga się uwolnienia pamięci EMS (i to w dużych ilościach), ale na szczęście programiści coraz częściej w instalacji proponują opcję "create bootable disk", bo kiedyś to ukazywał się np. napis "Memory allocation error" i musiałeś, człowieku, sam się głowić, czego to programowi się zachciewa.

Procesor 386 i 4 MB RAM będą niedługo budziły tylko śmiech pusty i trwogę. Rolplejowcy muszą się liczyć z wydatkami na nową płytę główną i, co najmniej, dodatkowe 4 MB pamięci. Miejsca na twardym dysku też powoli zaczyna brakować. Gry zajmujące poniżej 10 MB odchodzą w legendę. Najnowszy program z serii Might&Magic zajmuje 35 MB, Ravenloft prawie 20 MB, Arena, Betrayal at Krondor, Darksun, Darklands — wszystkie powyżej 15 MB. Kiedy ukaże się pierwszy rolplej, który przekroczy magiczną granicę 50 MB? Głowę dam, że już niedługo.

### Potwory

Tu twórcy gier role-play mogą w nieograniczony sposób puścić wodze fantazji. Najczęściej potwory występujące w rolplejach znamy z filmów, beletrystyki (najczęściej), lub mitologii czy baśni. Ale potwory najprościej byłoby podzielić na humanoidalne (pod tym pojęciem rozumiem w tej chwili nie wygląd, a inteligentny sposób zachowania, zdolność do noszenia broni, stosowania czarów, czy magicznych artefaktów) i zwierzęce. Czasem, choć rzadko, bohaterowie mogą zostać zaatakowani również przez drapieżne rośliny. Potwory takie, jak orki czy gobliny występują w ogromnej liczbie gier (Might&Magic, Lands of Lore, Eye of the Beholder, Blade of Destiny, Krynn itp.), a z przeciwników zwierzęcych zdecydowanie najpopularniejsze są szczury. Jeżeli w grze występują smoki, to są one niezwykle groźnymi wrogami (Might&Magic, Krynn, Eye of the Beholder 2). W niektórych programach brak jednak monstrów powszechnie znanych. Ich autorzy tworzą własny bestiarz. Tu prym wiedzie chyba Wizardry 7, choć niemal w każdej grze spotykamy przeciwni-

ków właściwych tylko dla tego konkretnego świata np.: kenku i beholder w Eye of the Beholder, koziołgłowcy w Lands of Lore, wind elemetals (wietrzne żywiołaki) w Betrayal at Krondor i wiele, wiele innych.

### CEL GRY

No właśnie. Po co to wszystko? Całe to łażenie po świecie, walki z potworami i rozwiązywanie zagadek? Cel jest zazwyczaj



wielki i szczytny. Dotyczy pokonania złowrogich mocy, zdolnych wtrącić cały świat w otchłań (Might&Magic, Ishar, Magic Candle 2, Lord of the Rings). Rzadziej pracuje się na zlecenie władcy



rywalizującego z innym władcą (Betrayal at Krondor, Darksun, Arena), a już wyjątkowo rzadko szuka się jakiegoś artefaktu (Blade of Destiny), czy też walczy o sławę i szmal (Darklands).

Bohaterowie prowadzeni przez gracza reprezentują Dobro (choć sądząc po liczbie trupów nie wzdraga się Ono przed żadnymi metodami), natomiast wrogowie są uosobieniem Zła. W Darklands masz nawet szansę stoczyć walkę z Bafometem i odebrać zlecenie od samego Pana Boga! Przyznam, że zawsze chciałem zobaczyć rolplej, który zaczynałby się od sceny pokazującej, jak to do dostatniego, spokojnego i sprawiedliwie rządzonego królestwa wkracza grupa śmiałków, których celem jest nakraść, namordować i nagwałcić jak najwięcej. Potem oczywiście zarżnąć dobrego króla, a jego rodzinę sprzedać handlarzom niewolników. Przynajmniej byłaby jakaś odmiana. A poza



tym Zło jest o wiele bardziej interesujące od Dobra. W piśmie Magia i Miecz poświęconym grom fabularnym Sylwia Żabińska w artykule "Ewolucja zachowań drużyny w RPG" bardzo zrećnie opisała, jak gracze zmieniają swe zapatrywania w trakcie gry. Z początku każdy chce być tylko dobrym i wspaniałym paladynem, potem tylko marzy, aby zostać czarnym rycerzem.

### UMILANIE ŻYCIA

Myślę tu o umilaniu życia graczom przez firmę tworzącą program. A co miłośnikowi role play życie umila? Z pewnością jasny i zrozumiały interfejs użytkownika (wspaniale zrobiono pod tym względem Might&Magic, wręcz fatalnie Hired Guns i Ravenloft) oraz oczywistość wszelkiego rodzaju dostępnych opcji (znowu Might&Magic, Lands of Lore, a po przeciwnej stronie częściowo

Wizardry7).

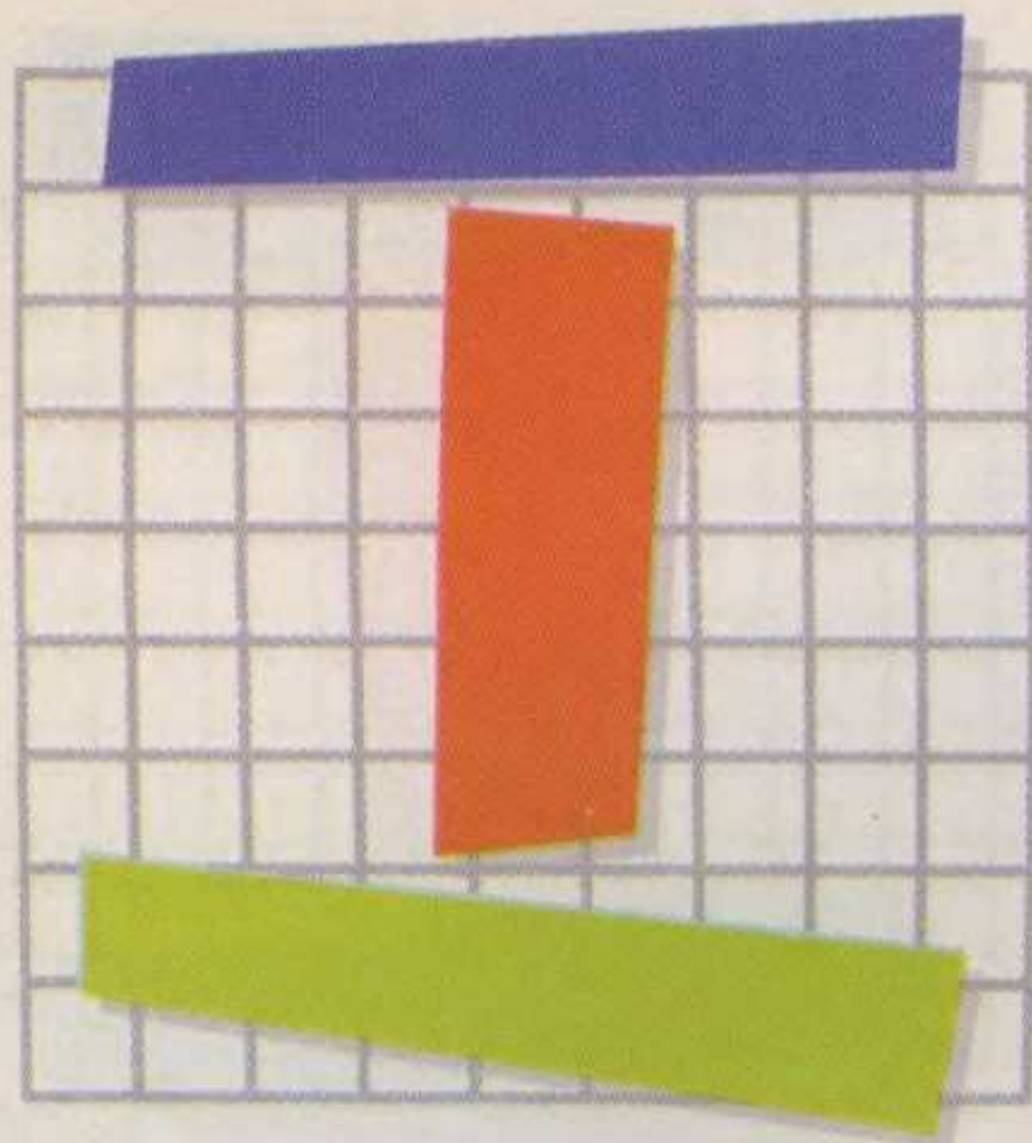
Jako człowiek zgrzybiały i stateczny, cenię też sobie opcję automapowania (znowu rewalcyniczne Might&Magic i Lands of Lore), bo pamięć i orientacja w terenie już nie te. Nie lubię tracić wzroku podczas szukania przycisków w ścianach (oj, naszukał się ich człowiek w Beholderach) i na ogół preferuję poruszanie się we względnie jasnych pomieszczeniach, a nie w wiecznym mroku Hired Guns. Rozumiem jednak, że są gracze, którym sprawia przyjemność ciągle gubienie się w labiryntach, ustawiczne wchodzenie na ściany (bo może iluzoryczna) czy dotykanie wszystkiego, co się da dotknąć (bo a nuż to coś jest przyciskiem, choć wcale na przycisk nie wygląda). Ale z radością zauważam, że mapy coraz częściej stają się obecne w menu — nawet SSI zaczęła to robić w programach Lands of Lore i Darksun.

Czytając recenzje i opisy gier komputerowych nie sposób nie odnieść wrażenia, że problem RPG wciąż rozumiany jest tylko w niewielkim stopniu. Gry role-play klasyfikuje się jako przygodowe, przygodówki zalicza do rolplejów, a czasem można wyczytać opinie jeżące włos na głowie. Pamiętam jak przeczytałem (gdzie, już nie pomnę), że jakaś gra jest mieszaniną science-fiction i role-play. Równie dobrze moż-



na powiedzieć o obrazie, że zawiera w sobie elementy zarówno impresjonizmu, jak i malar-





stwa. Bowiem gra role-play istnieć może w każdym świecie. W świecie fantasy (Ishar) i science—fantasy (Wizardry 7, Mi-

Rings). Dziwi również brak zainteresowania mitologią — np. mitami arturiańskimi, które dla potrzeb role-play wydają się materiałem wręcz wyśmienitym (historia poszukiwań Świętego Graala); czy cudownymi i przebogatymi mitologiami grecką lub germańską. Nie wspominam już o naszej rodzimej, słowiańskiej tradycji, bo tu trzeba poczekać na inicjatywę polskich twórców. I wcale nie byłyby to historie o Piaście i Rzepisie (tak, z reguły, laik wyobraża sobie nasze mity), gdyż słowiańska demonologia jest nieprawdopodobnie bogata



ght&Magic), w świecie historyczno—mitycznym (Darklands) i fantastyczno—naukowym (Perihelion). Jakby ktoś się uparł, to mógłby przygotować role-play w realiach współczesnej Korei Północnej (cel: pokonać Władcę Mroku z Krainy Za Wielką Wodą). Bo nie rodzaj i wygląd świata jest wyróżnikiem rolplejów.

Niestety twórcy gier role-play w znikomym stopniu korzystają z ogromnych możliwości, jakie stwarza literatura. Choćby niewykorzystanie dzieł Tolkiena, kultowych przecież dla całych rzesz miłośników fantasy. Choćby brak zainteresowania Howardem, Lovecraftem, nie mówiąc już o Zelaznym, Williamsie czy Norton. Czasem, owszem, trafia się nam rodzynek w postaci translacji literackiego dzieła na język komputerowego role-play, ale z bólem przyznać należy, iż są to z reguły próby nieudane (Lord of the

i tworzy wspaniały materiał literacki.

Obserwujemy jakieś totalne wyabstrahowanie opowiadanych nam historii od korzeni kulturowych naszej cywilizacji. To niewątpliwie przykre (może wynikające z lenistwa bądź niewiedzy scenarzystów), a jednocześnie zubożające myślowo. Bo czy rolplej umiejscowiony w realiach starożytnego Rzymu lub arturiańskiej Anglii nie niósłby ze sobą wartości historyczno—poznawczych? Czy gry role-play, obok swych niewątpliwych wartości rozrywkowych, nie mogłyby spełniać zadań edukacyjnych? Takie hasło istniało w latach mojej młodości: "uczy, bawiąc". Wspaniałym przykładem, choć z innej dziedziny, na to, że gra zajmująca potrafi być pouczająca — jest dla mnie History Line 1914-18. Nigdy nie interesowałem się historią I wojny światowej, a dzięki programowi firmy Blue Byte

dowiedziałem się naprawdę sporo. Spotykamy też gry, które mają pewne cechy charakterystyczne dla role-play. Na przykład w Warlords 2 występuje bohater, który zdobywa punkty doświadczenia, awansuje na kolejne poziomy, wykonuje zadania i zdobywa magiczne artefakty poprzez penetrację ruin czy grobowców. Nikt chyba jednak nie będzie miał wątpliwości, że Warlords jest grą czysto strategiczną. Nieco bardziej skomplikowana jest sytuacja Strongholdu. Tu kreujemy bohaterów, wybieramy im rasy (bądź profesje, gdyż Stronghold przemieszał jedne z drugimi), ustalamy cechy. Później jednak nasi bohaterowie nie wyruszają w podróż, lecz zakładają miasta, rozbudowują je, wysyłają armie swych poddanych przeciw potworom. Ale w Strongholdzie o sukcesie gracza decyduje nie tylko zwrócenie uwagi na elementy strategiczne, lecz i rolplejowe (jeśli armia czarodziejów będzie się składała z osobników na niskim poziomie doświadczenia, potwory szybko zetrą ją z powierzchni ziemi).

Czas powoli kończyć naszą podróż do Nigdy-Nigdy. Na koniec jeszcze tylko wniosek i prośbę. Pewien jestem, iż rozkwit RPG dopiero przeżyjemy. Wciąż rozwijające się możliwości sprzętowe otworzą nowe drogi ekspansji dla tego typu gier. Czas, kiedy programiści przestaną się liczyć z ograniczeniami w objętości programów, właśnie nadchodzi. A prawdziwie atrakcyjna RPG musi zajmować co najmniej kilkaset megabajtów. I to poświęconych nie na dźwięk czy na grafikę, lecz na stworzenie ogromnej liczby ścieżek rozwoju akcji. Tak, aby wybór gracza był prawie nieograniczony. Dzisiaj komputerowe role-play na dłuż-

szą metę nudzą. Można zagrać w nie raz i koniec. Po co bowiem powtórnie odwiedzać świat, w którym nic nie ma szansy się zmienić? Potwory spotkamy na starych miejscach, sklepy nie zapełnią się nowymi towarami, rozmowy z napotkanymi osobami zabrzmiałyby identycznie, ten sam wróg będzie czekał na finałowy konflikt w tym samym zamku. Teatr wirtualny pozwoli nam wielokrotnie wykorzystywać świat gry i świat ten za każdym razem może być inny. Ale to wszystko dopiero przed nami. Patrząc jednak na niewiarygodny postęp na rynku oprogramowania prorokuję: w niedalekiej przyszłości. Bardzo niedalekiej.

A na koniec (taki koniec już najprawdopodobniej) pozwalam sobie przedstawić dziesięć warunków, jakie moim zdaniem musi spełniać wartościowa gra role-play.

## DZIESIĘĆ WARUNKÓW SINE QUA NON IDEALNEJ GRY

1. Doskonałe intro i zakończenie. Intro powinno nie tylko wprowadzać w problemy świata, ale i zachwycać grafiką. Gracz już po obejrzeniu początku programu powinien sikać z radości po nogach i czekać z niecierpliwością, kiedy wreszcie będzie mógł zagrać. A każda sekunda oczekiwania powinna być torturą. Szczerze mówiąc, spotkałem tylko jeden program, który pod tym względem rzuca na kolana, a jest nim The World of Xeen (czyli połączona część czwarta i piąta Might&Magic).

Zakończenie natomiast musi wynagradzać graczowi długie godziny spędzone przed ekranem komputera. Gracz musi poczuć, że jego wysiłek został oceniony i doceniony przez pro-





gramistów, którzy na pożegnanie szykują mu atrakcyjną niespodziankę.

2. Kompletny świat. Świat w grach role-play to sprawa niezwykle ważna. Powinien być nie tylko rozległy, ale i składać się z krain odmiennych pod wzglę-



dem geograficzno—klimatycznym. Czyli, prościej mówiąc, najlepiej by było, gdyby w jak największym stopniu przypominał świat realny. Ale to jeszcze nie wszystko. Świat ten powinien być nasycony. A więc musi się w nim jak najwięcej „dziać”. Nie wymagam, aby z każdego zakrętu wyłaniał się potwór, ale po prostu, by gracz często zaskakiwany był nowymi sytuacjami i nie snuł się po rozległych krainach bez sensu i celu. Kompletny świat to również cała, brzydka to nazwijmy, infrastruktura. Idealny świat musi więc mieć swoje miasta i wioski, swoje sklepy i świątynie. Idealny świat nie może być umowny.

3. Realizm w przedstawieniu postaci bohatera. Bohater w grze role-play jest elementem najważ-



niejszym. Gracz musi się identyfikować ze swoim bohaterem, znać jego wady i zalety, wiedzieć, w jakiej sytuacji można na niego liczyć, a kiedy zawiedzie. Charakterystyka bohatera powinna być kompletna. Musimy więc wiedzieć, czy bohater jest dobrym wojownikiem, czy może czaro-

dziejem, czy umie się targować, czy potrafi zreperować broń, jeździć konno, skradać się, itp., itd. — wyliczać można tu bez końca. Gracz musi też dostrzegać wyraźnie rozwój psychofizyczny prowadzonej przez siebie postaci. To, w sposób wręcz niezwykle, pomaga w identyfikacji gracza z bohaterem. Pozwala cieszyć się jego sukcesami i martwić jego porażkami. Gracz powinien też znać rodowód prowadzonej przez siebie postaci, wiedzieć kim ona była i co robiła zanim weszła w świat gry.

4. Bogactwo intrygi. W grach role-play bogactwo intrygi jest cymesem rzadkim, rodzynkiem spotykanym tylko sporadycznie. Cel rozgrywki rolkowej to zwykle likwidowanie jakiegoś Złiwroga, od początku wiadomo co jest czarne, a co białe i od początku wiadomo, iż to my jesteśmy ci dobrzy i wspaniali. Akcja polega na tym, by mieczem wytłuc sobie drogę do Kwatery Głównej przeciwników.

Bardzo rzadko spotyka się gry, w których należałoby poświęcić uwagę poznawaniu świata i jego mieszkańców (a nie samemu mordowaniu ich), do którego to celu prowadziłyby zręczne rozmowy z odpowiednimi istotami (Magic Candle 2, Darksun). No i powinna istnieć wielość scenariuszy, czyli możliwość dojścia do celu jedną z kilku dróg.

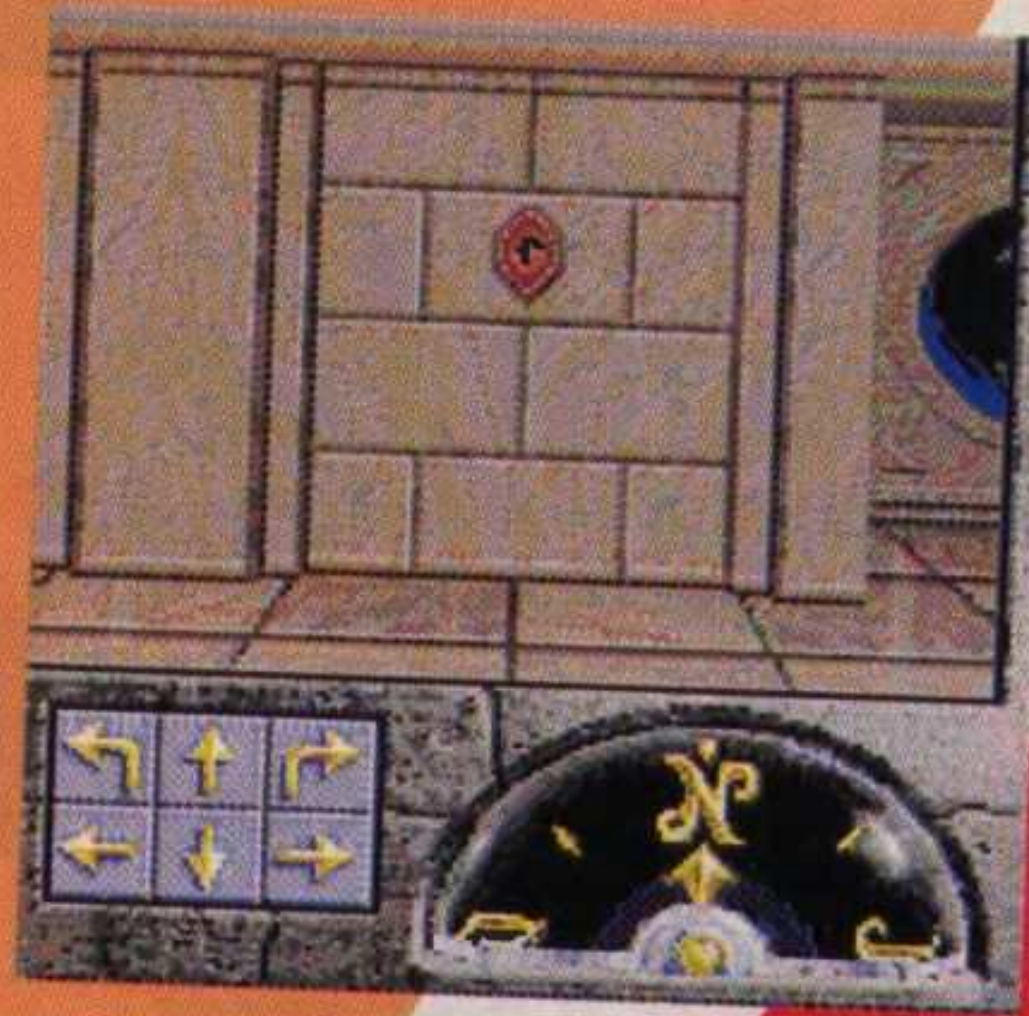
5. Bogate bestiarium. Nie ma to jak skrzyżować oręż ze szczególnie groźnie wyglądającą bestią. Nie ma to jak natknąć się na potwora dysponującego nadnaturalnymi własnościami, chronić się czarami przed jego atakiem, neutralizować jego moc za pomocą specjalnych artefaktów.

A więc nie tylko bogactwo rodzajów, ale przede wszystkim bogactwo charakterów — przyjmowanie przez grupę różnych strategii walki w wypadku potyczek z monstrami odmiennych gatunków. Ogromny wybór be-

stii proponuje cykl Might&Magic, ciekawie prezentuje się też pod tym względem Wizardry 7.

6. Techniczna łatwość i atrakcyjność walki. Walka jest tak ważkim i często spotykanym elementem gry role-play, że nieudolne zrealizowanie scen bitewnych może obrzydzić cały program. Najlepszym przykładem minus mogą tu być Blade of Destiny i Ravenloft. Atrakcyjność walki ściśle wiąże się z bestiarium, ale o atrakcyjności tej bestiarium nie przesadza. Nie tylko różnorodność potworów wpływa na zaangażowanie gracza, ważna jest łatwość obsługi samego programu.

7. Atrakcyjność i logiczność zagadek. Znamy wiele gier role-play, w których przede wszystkim należy wysilać umysł, aby ustawić odpowiednią kombinację dźwigni, odszukać iluzoryczne ściany, odpowiedzieć na logiczno—matematyczne zagadki, itp. Na szczęście gry role-play nie próbują tworzyć takiego „zagadkowego bałaganu” jak gry przygodowe, w których gracz, aby ukończyć program, musi odrzucić wszelkie zasady zdrowego rozsądku (przykład wyczytany w Gamblerze: radziecki naukowiec idzie w odwiedziny do pierwszego sekretarza z kluczem francuskim i brudną szmatą za pazuchą). Tak więc dobry role-play powinien odpowiednio wywierać zagadki typu:



jak ukończyć misję (czyli zadania globalnej) z zagadkami typu: jak otworzyć skrzynię czy jak znaleźć tajne przejście (czyli zadania szczegółowe).

8. Bogactwo rekwizytorni. Uwielbiam bogatą rekwizytornię. Dziesiątki rodzajów broni i uzbrojenia, magiczne przedmioty, lecznicze i czarodziejskie mikstury.

Zwłaszcza zwracałbym pilną uwagę na liczbę typów oręży. Pod tym względem bezkonkurencyjne wydaje się Blade of Destiny. Inna sprawa, że w tej grze broni co prawda dostatek, ale jakoś niezbyt różni się ona jakościowo (choć powinna).



9. Efektowna grafika, efektowny dźwięk. Zwłaszcza grafika. Jest wręcz konieczna, aby gracz poczuł, że jest „w środku świata”. Aby zapomniał, że rzecz toczy się tylko na monitorze komputera. Lochy muszą wyglądać jak lochy, drzewa jak drzewa, a potwory prezentować się okazale i groźnie. Skrzypnięcie drzwi ma budzić dreszcz grozy, zabijany wróg żałośnie kwilić.

10. Przyjazny interfejs użytkownika. Mnogość i niejasność ikon, przechodzenie z jednej do drugiej czy trzeciej w celu wykonania najprostszej czynności, potrafi skutecznie zniechęcić do najlepszej nawet gry. Gracz nie powinien się zastanawiać, gdzie właśnie kliknąć myszą, czy jaki nacisnąć przycisk na klawiaturze. Gracz ma zajmować się problemami badanego świata, a nie problemami związanymi z korzystaniem z ikonki. Idealny interfejs użytkownika to taki, o którego istnieniu się nie pamięta.

**Jacek Piekara**





### Kto mleczem wojuje...

W połowie sierpnia w redakcyjnej poczcie znaleźliśmy list od redaktorów Secret Service. Ucieszyliśmy się bardzo — jednak zauważyli naszą obecność wśród pism o grach komputerowych. Niestety, już pierwszy akapit listu prawie zmasał uśmiechy z naszych pysków. Na szczęście, dalej było weselej.

Publikujemy ten list w całości [wy różnienia w tekście są dziełem redakcji Gamblera].

Warszawa, 08.08.1994 r.

Powołując się na odpowiednie zapisy prawa prasowego prostujemy informacje podane w miesięczniku Gambler we wstępiaku (nr 5/94 str. 2) oraz w artykule PLAY BOX '94 (nr 6/94 str. 62-63). Redaktorzy podpisujący się McSon i Mirek Domosud zamieścili błędne dane dotyczące pojedynku międzyredakcyjnego na targach w Katowicach.

Nieprawdziwa jest wielokrotnie powtarzana relacja, jakoby: "Niestety, mimo dwukrotnie rzuconej przez Gamblera rękawicy chłopaki z Secret Service nie ośmielili się jej podnieść..."

W rzeczywistości opisane zajście miało następujący przebieg: Rozgrywka toczyła się na jedynym dostępnym na targach sprzęcie, z którego można było odtwarzać obraz na telebicie. Był to dla nas sprzęt obcy (Amiga CDTV), nie uzgodniony wcześniej. Gra została również narzucona i podana

nam tuż przed pojedynkiem (Skidmarks).

Mimo niekorzystnej dla nas sytuacji, pierwsza stoczona walka została wygrana przez Secret Service, co zostało publicznie ogłoszone przez prezentera. Nie braliśmy udziału w następnych pojedynkach, bowiem redaktorzy Gamblera toczyli je między sobą. Na koniec redaktorzy Gamblera grali z ludźmi z publiczności, za każdym razem ogłaszając, że wygrał Gambler. Przedstawiciel Secret Service grał z przedstawicielem Gamblera raz, odnosząc zwycięstwo.

**Secret Service**  
**Jacek Marczewski**  
**Kamil Mętrak**

Nasza wersja wydarzeń:

1. Pojedynek zaproponował organizator targów (firma FullMax), ponad miesiąc wcześniej. Redakcja Secret Service dwukrotnie nie wyraziła zainteresowania, mimo że nawet zaproponowaliśmy im wybór "bronii" — sprzętu i oprogramowania.
2. Ponieważ organizator zapowiedział w programie imprezy pojedynki między naszymi redakcjami jako wydarzenie dnia, zarówno on, jak i publiczność, domagali się widowiska. No cóż, jeszcze raz zaproponowałem ekipie Secret Service udział w tym symbolicznym starciu na joysticki. Zgodzili się pod warunkiem, że najpierw "obadają co i jak" i trochę potrenują. Po pierwszej treningowej jeździe przedstawiciele Secret Service zrezygnowali z dalszej walki.

Poniżej przedstawiam fragment sprawozdania z Play Box '94, opublikowanego w majowym numerze Secret Service (nr 5/94, str. 14), autorstwa redaktorów KaYteck i User Jama [wyłączenia w tekście są dziełem

redakcji Gamblera].

"Tego dnia miał się podobno odbyć pojedynek międzyredakcyjny, jednak z przyczyn technicznych nie wyszedł. Na początku User grał w jakieś wyścigi samochodowe i chyba nawet wygrał, ale później gdy grał KaYteck, jakiś człowiek wyrwał mu joystick i dalsza część turnieju odbyła się bez nas."

Dodatkowy komentarz jest niepotrzebny. Dziwna jest ta ludzka pamięć...

**Mirek Domosud**

**Amatorzy wszystkich krajów...**

Droga Redakcjo!

Rzucił mnie do pióra list niejakiego Uczest-

# REAKCJE REDAKCJI



nika Konkursu i jego omówienie [uczestnika, czy listu! — R.R.]. Wydaje mi się, że niewiele zdziałacie tym rankingiem poziomu edukacji informatycznej w szkole. (...) Nie ma dobrych nauczycieli (bywają wyjątki, ale bardzo rzadko), ponieważ wynagrodzenie jest tak niskie, że żaden człowiek interesujący się informatyką (...) nie pójdzie robić za marne pieniądze do jakiejś szkoły.

I tu mam pomysł na inną akcję. Jestem samoukiem z informatyki i jestem pewny, że w całej Polsce jest jeszcze wielu takich. Mam jednak pewien problem — do wszystkiego muszę dochodzić sam. Zależałoby mi, żeby mieć jakiś kontakt z innymi ludźmi, piszącymi programy w domu. Pomyślałem o modemie dzięki artykułowi

## NUMERY ARCHIWALNE

TRADYCYJNIE CZYTELNIKOM ZAINTERESOWANYM NUMERAMI ARCHIWALNYMI GAMBLERA UMOŻLIWIAMY ICH ZAKUP.

W TABELCE PODANE SĄ NUMERY, DOSTĘPNE JESZCZE W SPRZEDAŻY (NIESTETY, NAKŁADY NUMERÓW 0/93, 1/94 I 2/94 JUŻ WYCZERPAŁY). WYSTARCZY ZAZNACZYĆ NA KUPONIE WYBRANY NUMER GAMBLERA (LUB NUMERY) ORAZ WPISAĆ CZYTELNICIE SWÓJ ADRES, WYCIĄĆ KUPON I WRAZ Z KOPIĄ DOWODU WPŁATY NA KONTO:

LUPUS SP. Z O.O.  
PKO BP IX 0/WARSZAWA  
1599-318121-136

PRZESŁAĆ DO REDAKCJI. CENA KAŻDEGO EGZEMPLARZA WYNOŚI 20 TYS. ZŁ.

3/94	4/94	5/94	6/94	7/94	9/94
------	------	------	------	------	------

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY .....  
ADRES .....  
DATA .....



Jana Stożka "Moda na modemy" w "Enterze", lecz nie podał on żadnych cen za połączenia, BBS-y, itd., a domyślałam się, że nie są one niskie. Widzę tu zadanie dla Was.

Wydrukujcie apel do ludzi zainteresowanych taką formą współpracy, niech przysyłają Wam swoje zgłoszenia z kilkoma informacjami o sobie (adres, sprzęt, język programowania, dziedziny) (...). Na podstawie takich zgłoszeń można by stworzyć grupy programistyczne, które z czasem byłyby powiększane dzięki "Gamblerowi".

### Aleksander Clepał, Tychy

Pomysł nie jest zły, lecz wydaje nam się, że prowadzenie takiej działalności wykracza już trochę poza ramy tematyki naszej gazety. Jednakże pomysłem Pana podzielimy się z Redaktorem Naczelnym "Enteru" i może spróbujemy zainteresować go utworzeniem Korespondencyjnego Klubu Programistów Amatorów, czy czegoś w tym rodzaju.

A propos edukacji — czyżby nie było już Siłaczek? Nie ma doktorów Judymów? Kochani, tak szybko zapomnieliśmy o 45 latach nieprzerwanej pracy społecznej dla dobra Partii i Narodu?

PS Modemy nie są tak strasznie drogie, a BBS-y w większości — bezpłatne.

### Rypta co chceta

Szanowna Redakcjo!

Do czytania artykułu De Stroyera potrzebowałem lupy. Jeśli tak dalej pójdzie, to może do Gamblera będziecie dodawali bezpłatnie mikroskop i karuzelę do obracania pismem?!

### Robert Gomulka, Tychy

Bez powitania!

Po pierwsze — O WIELE LEPIEJ MI SIĘ CZYTA GAZETĘ, GDY MUSZĘ JĄ OBRACAĆ, a tu w siódmym numerku tylko na jednej stronie (str. 51) mogłem obrócić głowę.

### Narvanlec (od Nirvany), w poprzednim wcieleniu: Martin van Acid

Do dodania mamy tylko tyle, że faktycznie w siódmym numerku trudno obracać głowę. Kark boli od tych ruchów.

### Anus mundi

Czy tak bardzo lubicie rzeźnię i krew? (...) Coś tu jest chyba nie tak. Młodzież staje się coraz bardziej agresywna i jest to wynikiem nie tylko telewizji i video, ale także i gier komputerowych.

Master

"Zzzz, lllliala, wrrrr, auuuu, tatata-ta, bummm, ryppp, łojezu, dumdumdum, mamusiuuuu, dziabdziabdziab, ciachciach, łubudu, ajajajaj, trach, dup, łups..." — zara, co tam Pan mówił? Że rzeźnia? — "celpalognia, zprawejgozprawej, oku, ożesz, przypmu, mocniejku, dadadadada, dududududu, dedededede..." — że co? Tak, jasne: niszczyć faszyzm!!! — "baba-bababach, srututu, dryndydyndy, kataran, kormoran". Sie wie facet — para bellum (Joszek Lugier, w fabryce pistoletów, dawno).

### Członek bez osłonek

Jak zostać członkiem Waszego Klubu?

### Wiele osób z wielu miast i nie tylko

Jako Ponbócek skazali, kiedy cytać ucyli.

### Kwestia Questa

"Czy w tabeli A3 [Gambler 9/94 — przyp. red.] numer 53 dzierży King's Quest IV, czy najnowsza część Sierry — Kings Quest VI?"

IV, 4, cztery, four, cztery, vier, quattro, katolele (po suahili), 2+2, 5-1, 267876576-267876572, dwarazy-dwa, dwakwadrat. Zament.

### Resocjallizacja postępuje

Już chciałem napisać, żebyście wyp... McSona z redakcji (lubię długowłosych, ale — słuchaj McSon — pisałeś bzdury!), lecz delikwent wybrocił się sam, dzieląc i rządząc w G8/94 (...). Na szczególną pochwałę zasługuje również GLOBTROTYL za artykuł "Oknem bliżej" — facet, pisz więcej!

### Wasz FAN (Fanatyczny Agent Namibii)

McSon stara się jak może, chociaż nie może. Globtrotyl wybuchł z dumy. Prosimy — nie piszcie więcej takich rzeczy, bo psujecie nam efekty długoletniej kuracji.

### Od czego zależy, czy komu zależy...

Chyba mi zależy na tej gazecie, bo nigdy jeszcze nie napisałem listu do gazety. (...) Według mnie w marcu i kwietniu byliście na wyżynach. Potem zaczynał się lot koszący — w dół, w dół, w dół, w dół. W maju przestało być śmiesznie, a potem przestało być konkretnie. (...) Rozrywka, dobry jajczarski humor to rzecz, która zaczyna zanikać, a jest bardzo cenna (...).

Andrew

Nasza dewiza, prócz dolara, to "Gierce, Humor i Lewizna". Faktem jest, że ostatnio coś w lewo nas za bardzo poniosło, ale to przez pana Waldka. Poprawimy się, naprawdę. Lecąc lotem koszącym skosiliśmy bowiem przypadkiem kilka krzaczków. No i teraz pewnie skęcimy. W tę lepszą stronę, rzecz jasna.

### Kasa Chorych

Apel Świdra z Kielc opublikowany w 6 numerze "Gamblera" po prostu mnie zamurował. Miał on genialny pomysł. (...) Proponuję założenie czegoś w rodzaju loterii — każdy człowiek, niekoniecznie czytelnik "Gamblera" mógłby wpłacać do specjalnie utworzonej kasy dowolną sumę pieniędzy. Jego nazwisko trafiałoby na listę uczestników, a o miejscu na niej decydowała suma pieniędzy. (...) Co pewien czas specjalna komisja przysyłałaby pierwszemu na liście pożądaną przez niego rzecz (tylko jedną). (...) Wśród reszty uczestników organizowałoby się co pewien czas losowanie.

### Paweł Lesisz, Giżycko

System argentyński? Niezły pomysł. "Specjalna komisja" miałaby szmal na piwo. Chętnie zostanę skarbnikiem takiej kasy, bo muszę kupić parę rzeczy. A zwróćcie uwagę na tę finezję:

"każdy człowiek, niekoniecznie czytelnik 'Gamblera'". Najlepiej Rockefeller, albo Gawronik. Nie, panowie, na takie patenty się nie nabierzemy. Działalność charytatywna nie jest naszym powołaniem, bo na ogół kończy się pobiciem sztachetami przez kolesia, co to wpłacił dziesięć baniek i nic nie dostał (nie miał szczęścia, biedaczek...). Kto chce, może sobie taką kasę założyć. Na pewno — ręczę za to — kupą frajerów wpłaci forszę. A pamiętacie takiego pana Grobelnego? On też miał podobny pomysł. Teraz ma na Rakowieckiej TV kiblową.

Jakby co, wysyłajcie szmal do

**Redaktora Reaktora (bez-  
zwrotnie, na poste-resistance)**

Andrzej Urbankowski

### "Amiga 500. Jak zostać 'włamywaczem'?"

Książka ta została napisana z myślą o tych użytkownikach komputera Amiga, których można by określić mianem ambitnych graczy. Autor rozpoczyna od omówienia najważniejszych pojęć informatycznych związanych z "włamaniami", aby w głównej części pracy, korzystając z tych pojęć, zaprezentować Czytelnikom sposoby uzyskiwania w grach "nieśmiertelności" czy "nie limitowanej" amunicji. Te sposoby to właśnie "włamania", czyli zmiany w programie gry. W książce zostały one ułożone w takim porządku, że po przećwiczeniu po kolei wszystkich opisanych "włamań" gracze, doskonale się bawiąc, zdobędą znajomość asemblera.

Stron 116, format B5, oprawa miękka.

ISBN 83-85545-27-1

Zamawiam w Wydawnictwie Lupus książkę Andrzeja Urbankowskiego "Amiga 500. Jak zostać 'włamywaczem'?"

Zamówioną książkę:

☐ odbiorę osobiście w Wydawnictwie, cena: 48 000 zł

☐ proszę wysłać mi pocztą, cena: 48 000 zł + 12 000 (koszty wysyłki)

Mój adres:

Imię i nazwisko: .....

Kod: .....

Miasto: .....

Ulica: .....

Dołączam potwierdzenie wpłaty.

Kupon ważny do 31.10.94 r.





# JAKIE MA PAN MIĘSO?

PO WPROWADZENIU USTAWY O OCHRONIE PRAW AUTORSKICH DZIAŁALNOŚĆ TZW. PIRATÓW BYNAJMNIEJ NIE ZANIA, ZMIENIA SIĘ TYLKO MINIMALNIE NOMENKLATURA. PONIŻEJ TRZY PRZYKŁADY.

## Przed wprowadzeniem ustawy

## Po wprowadzeniu ustawy

### DIALOG 1

- Dzień dobry. Jakie pan ma programy graficzne?
- Pod Windows?
- Tak.
- Polecam PhotoStyler 2.0.
- A ile zajmuje?
- 14 MB.
- To za dużo. Mam tylko 12 MB wolnego na twardzielu.
- To może PhotoMagic?
- A jakie ma wymagania? Nie wiem, czy styknie mi RAM-u. posługiwać.
- A ile pan ma?
- 4 megasy.
- To styka.
- A ma pan Corela?
- Którą wersję?
- 3.0, czwórka za wolno będzie mi chodziła.
- Mam, oczywiście.
- To wszystko. Dorzuci pan jeszcze pudełko na dyski.

- Dzień dobry. Szukam kredek.
- Dla dziecka?
- Tak.
- Polecam Bambino.
- Ile sztuk w pudełku?
- 14.
- To za dużo. Mój syn nie ma tyle miejsca w piórniku.
- To może te, ołówkowe?
- A jakie to są? Nie wiem, czy syn będzie się umiał nimi
- A ile ma lat?
- 4.
- To wystarczy.
- A ma pan pisaki?
- Jakież?
- Miękkie, syn twardymi nie umie rysować.
- Mam, oczywiście.
- Dziękuję, to wszystko. Proszę zapakować do reklamówki.



Warunki otrzymania książki  
(co najmniej 30% taniej niż w księgarniach)  
Aby otrzymać książkę, należy:

1. Wypełnić kupon starannie, zwracając szczególną uwagę na czytelne wpisanie adresu (najlepiej drukowanymi literami) oraz zaznaczając krzyżykiem czy książka ma być wysłana pocztą, czy będzie odebrana osobiście w Wydawnictwie.
2. Dokonać odpowiedniej wpłaty na konto: Lupus sp. z o.o. IX Oddział PKO BP w Warszawie R-k nr 1599-318121-136.
3. Kupon przysłać do Wydawnictwa pod adresem:

Wydawnictwo Lupus  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
dołączając potwierdzenie wpłaty.

Zamówień i wpłat można dokonywać również osobiście w siedzibie Wydawnictwa. Osoby zamawiające książki z odbiorem w Wydawnictwie będą zawiadomione o dokładnym terminie odbioru.

### DIALOG 2

- Ma pan jakieś nowe samochodówki?
- Tak, ostatnio ściągnąłem Stunts.
- Dobrze to jest?
- Oczywiście, przecież to Electronic Arts.
- A ile jest samochodów?
- 9, ale kolory można zmieniać.
- A płynnie chodzi?
- A jaki pan ma sprzęt?
- 486DX z local bus.
- Spoko.
- To wezmę.
- Ma pan swoje dyski? Wyjdzie taniej.
- Nie, ale mam pieniądze.
- To może weźmie pan jeszcze Gunshipa 2000?
- A co to jest?
- Symulator śmigłowca.
- A ile zajmuje?
- 10 MB.
- Co tak dużo?
- Ma cieniowanie Gourauda i grafikę fraktalową oraz .  
samplerowane dźwięki
- A będzie chodziła z Gravis Ultra Sound?
- Spoko.
- To nagraj mi pan.



# ZOOLOGIA



1. Urodził się w zwyczajnym mrowisku, jednak był inny niż pozostałe mrówki



2. ...o czym szybko przekonali się wszyscy napotkani przechodnie.



3. W młodości lubił sobie zdrowo pożartować.



4. Większość wolnego czasu spędzał grając w ulubioną grę



5. ...lub bawiąc się z kolegami.



6. Dzisiaj uczymy się o nim w szkołach.

**Morał: nie depcz mrówek — nawet u nich trafiają się geniusze.**

- Są nowe resoraki?
- Tak, ostatnio kupiliśmy te.
- A dobre są?
- Oczywiście, przecież to Matchbox.
- A ile modeli w komplecie?
- 9, w różnych kolorach.
- Dobrze jeżdżą?
- A po czym?
- Po specjalnym torze, kupiłem już autobusy.
- Oczywiście.
- To wezmę.
- Ma pan swoje pudełko? Wyjdzie taniej.
- Nie, ale mam pieniądze.
- To może pan weźmie jeszcze to?
- Co?
- Model helikoptera.
- Ile kosztuje?
- 10 milionów.
- Czemu tak drogo?
- Jest ręcznie wyrabiany, a przez ten głośniczek wydobywają się nawet dźwięki.
- A będę mógł podłączyć do wzmacniacza?
- Oczywiście.
- Dobrze, wezmę.

Autorem komiksu jest Przemek Ścierański z Katowic, najaktywniejszy z naszych Czytelników. Regularnie nadsyła (oczywiście na dyskietkach) opisy i recenzje gier, typy do "tete", newsy, a także propozycje różnych konkursów — dwa z nich już przedstawiliśmy w Gamblerze. Teraz komiks..., można tylko pozazdrościć wszechstronności. Czytelnikom, którzy pragną nawiązać współpracę z Gamblerem, proponuję — bierzcie przykład z Przemka!

**Mirek Domosud**

## DIALOG 3

- |                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| — Czy ma pan jakieś dobre nawałanki? | — Jakże ma pan mięso?                              |
| — Doom, Mortal Kombat.               | — Wołowinę i cielęcinę.                            |
| — Słyszałem, że Doom jest dobry.     | — Podobno wołowina w tym roku wysmienicie smakuje. |
| — Tak, bardzo dobra gra. Bierze pan? | — Tak, chce pan spróbować?                         |
| — Dobra, wezmę.                      | — Dobra, wezmę.                                    |
| — Ale zajmuje aż osiem dyskietek.    | — Polecam od razu 8 kilo.                          |
| — A po ile za dysk?                  | — A ile kosztuje kilogram?                         |
| — 3,5" czy 5,25"?                    | — Z kością czy bez kości?                          |
| — 3,5", Verbatim.                    | — Z kością i proszę lepsze kawałki.                |
| — To będzie 15 tys.                  | — To będzie 15 tys.                                |
| — To proszę nagrać.                  | — Dobrze, proszę zapakować.                        |

**Jacek Fasola**



# KONFERENCJA DR. DE STROYERA

From: Dr  
De Stroyer  
To: All  
Subject:  
Wybory Pre-  
zydentysty a  
Sprawa Pol-  
ska  
Hi There!

Skończyły się wakacje, a zaczęły schody. Skończyły się przyjemności, a zaczęły ciężkie. Skończyła się kampania żniwna, a zaczyna wyborcza. Może dlatego otrzymałem ostatnio Zagadkową Przesyłkę. Na różowym papierze w różowej kopercie. Myślę, że jako prawdziwemu patriocie nie przystoi mi jej zlekceważyć, w związku z czym — spełniając prośbę zawartą w liście — publikuję to oto

## OGŁOSZENIE

Rodacy! Patriotyczne Zjednoczenie Partii Radykalnych (PZPR) w składzie: Niezależna Socjal—Demokracja Anarchistów Polskich oraz Ruch Samodzielny Hydraulików—Anarchistów, Bezpartyjny Blok Współpracy z Partią, Narodowa Degradacja i wiele innych pomniejszych ugrupowań młodzieżowych ogłasza:

KONKURS NA STANOWISKO KANDYDATA NA PREZYDENTA RZECZYPOSPOLITEJ. Kandydat na kandydata musi spełniać następujące warunki:

1. Narodowość polska i obywatelstwo polskie.

2. Dzieciństwo potwierdzone zeznaniami co najmniej dwóch świadków.

3. Ukończona minimum jedna klasa szkoły podstawowej.

4. Znajomość języka polskiego w stopniu umożliwiającym swobodne porozumiewanie się z tłumaczem.

5. Odpowiednia prezencja.

Kandydat na kandydata nie musi mieć gotowego zadnego programu politycznego, ani — tym bardziej — światopoglądu. Jedyne, czego wymaga się od kandydata na kandydata w tym zakresie, to umiejętność nauczenia się na pamięć kilku stron z książki do nabożeństwa i dzieł Karola Marksa. Na każdym spot-

kaniu przedwyborczym będzie obecny sufler, który w razie potrzeby przypomni odpowiednie wersety.

Od kandydata na kandydata nie wymaga się także zdolności logicznego rozumowania i konstruowania sensownych zdań w języku polskim. Niepożądana jest umiejętność samodzielnego myślenia, oraz formułowania wniosków. Próby wszelkiej samodzielności politycznej spowodują natychmiastowe skreślenie nazwiska kandydata na kandydata z listy rozpatrywanych podań.

Kandydat na kandydata musi posiadać charakter. Objawia się ona głównie umiejętnością wytworzenia wrażenia, że jest się tzw. równym gościem i swoim facetem. Wskazane jest w tym celu, aby kandydat na

kandydata odbył kilkumiesięczną lub kilkuletnią praktykę robotniczą w dowolnym SOCJALISTYCZNYM zakładzie pracy i wyniósł z niej następujące doświadczenia:

— umiejętność wypicia flaszki z gwinu w czasie nie krótszym od 6 min i pozostania trzeźwym;

— zamiłowanie do chamstwa i drobnomieszczactwa; w kampanii propagandowej obje-

te cechy nazwiemy odpowiednio "robotniczą twardością" i "przywiązaniem do polskiej tradycji";

— wrogość do inteligencji i wszelkich elit, co w kampanii propagandowej pozwoli nam na lansowanie tezy o "zdrowej osobowości" i "mocnym kręgosłupie moralnym".

Kandydaci spełniający powyższe wymagania

mogą składać podania gdziekolwiek i kiedykolwiek, byle trafiły do właściwych ludzi z PZPR. Nie jest to trudne — jesteśmy WSZĘDZIE. W razie prowadzenia wyborach, kandydaci oferujemy:

— bardzo dobre warunki pracy i płacy;

— darmowe utrzymanie i mieszkanie w wygodnym, przestronnym lokalu;

— obszerne auto służbowe z eskortą policyjną;

— inne uprawnienia i ekwiwalenty przewidziane w Konstytucji.

W zamian za to kandydat będzie musiał się wykazać PEŁNĄ dyspozycyjnością.

**Sekretariat PZPR Xiążę Napoleon de Courvoisier**

PS. Nazwisko Xięcia prosimy czy-

tać w lekko spolszczony sposób — "kurwazje".

Aha. Miałem znowu pisać o komputerach. Tylko, że mi się znudziło. Chciałbym jednak dać satysfakcję tym, którzy trudzą się, płodząc w czasie bezsenności listy i liściki wypełnione przekleństwami pod moim adresem (okazuje się nawet, że nie tylko pod moim, lecz o tym za chwilę). Teraz — nowa litania, której nie mogę sobie odmówić, bo mi język kolkiem staje (Hal! Więc jeszcze nie jestem impotentem!!).

"Ty wytworze zбочonego kompilatora, złamaną joyu, krzywą głowico, błędnie w systemie, fu-trzasta klawiaturo, przepalony monitorze, pusty wałku drukarki, zalana dyskietko, urwana myszko, wy-lamana spacja, niezgodny pliku, wydłu-

baną diodo, wirusie, ty..., ty... doktor-ku.

Może nie jesteś jedynym winnym, ale masz ten pech, że mi się nawinęło. Kiedy wreszcie przestaniesz srać na PC?!

(...) Nie wiem, jak mogłeś wymyślić, że 486 działa ciągle w trybie XT? Znam pięciolatka, który dobrze o tym wie: każdy procesor posiada własny język maszynowy i moduł, który tłumaczy dla niego języki starszych procesorów."

## Borgi

Czy tak to właśnie wygląda? Nie jestem pewien. O ile mi wiadomo, język maszynowy procesorów Intel'a pozostaje z grubsza ten sam, lecz istotne są przede wszystkim rozszerzenia (nowe instrukcje, nie-

dostępne w starszych typach procesorów) i możliwość pracy w trybie chronionym (już od 286, wbrew pozorom). Faktem jest, że tryb chroniony pozwala wypłynąć PC z zatoczki 1 MB pamięci (a dla czego 1 MB — oto pytanie na konkurs!), lecz DOS nie pracuje w trybie chronionym, a ściślej mówiąc — bardzo słabutko z niego korzysta. Owszem, nowe programy na XT nie pójdą, lecz z wielu względów: potrzebują dużo pamięci, a XT nie da im do niej dostępu w żaden sposób, bo takie rzeczy można osiągnąć praktycznie tylko w trybie chronionym; potrzebują odpowiedniej mocy obliczeniowej

procesora do przetworzenia danych; wykorzystują pewne elementy nowej architektury procesorów. Bynajmniej nie są to jednak aplikacje w pełni 32-bitowe! To tyle tytułem odpowiedzi.

Kilka listów przyszło też pod adresem Doc. Disastera, który swego czasu zajął był stanowisko programowe. Okazuje się, że fundamentalizm wszelkiego rodzaju nie popłaca, bo oto co pisze np. Martin van Acid:

"Z cholerą niecierpliwością będę czekał na list z jego adresem [docenta, rzecz jasna — De Stroyer]. Jak już się dowiem, gdzie mieszka, to zdam prawo jazdy na

czołgi i okręt podwodny z raketami balistycznymi. Potem obojętnie co — pojedę, popłynę, polecę, a jak będzie trzeba — to pójdę do niego."

Oby się nie doczekał, biedaczek. Nikt nie lubi mieć pershingów w tyłku. Na dziś tyle. Hymen.

Greetz!

**Orl-  
gln:  
Waka-  
cje...  
Ludzie  
się  
sma-  
żą... A  
ja jem  
mojego  
ulubio-  
nego  
loda z  
siłą  
wodo-  
spadu.  
Dziękuję Ci,  
Essi  
Dżon-  
son...**



# SWIATOWY BESTSELLER — TERAZ W POLSCE

To prawdziwa przygoda  
w innym, tajemniczym świecie.  
To gra na żywo, gdzie przeżywasz  
prawdziwe emocje.  
**To GRA FABULARNA!**

## MAGIA I MIECZ

to **JEDYNY W POLSCE** ilustrowany magazyn  
w całości poświęcony grom fabularnym.  
To przewodnik po innym wymiarze – po światach,  
które rzeczywiście istnieją i które TY także możesz  
odwiedzić – jeśli tylko zechcesz. Poznaj nowy  
rodzaj gier, w których ograniczyć Cię może tylko  
wyobraźnia. Czy będzie to świat czarów i zakutych  
w stal pancerza rycerzy, czy świat laserów, telepatii  
i gwiazdnych wojen – zależy tylko od Ciebie.  
Kup **MAGIĘ I MIECZ**. Posmakuj czegoś nowego.

## WARHAMMER

to właśnie **GRA FABULARNA**.

Na zachodzie zdobyła sobie całe rzesze  
zwolenników, teraz ma szansę podbić serca  
i polskich fanów fantasy.

Gruby podręcznik zawierający 386 stron  
skondensowanych informacji zapewnia  
wszystko, co potrzebne jest do gry. Ponad 100  
różnych profesji, od minstrela po zabójcę  
trolli; ponad 130 przeróżnych umiejętności;  
ponad 100 gatunków najbardziej  
przerażających istot i niezwykle barwny opis  
Starego Świata!

Pierwsza, pełna gra fabularna  
**PO POLSKU!**

Nie zwlekaj dłużej, podejmij wyzwanie świata,  
który tylko TY możesz ocalić przed mrocznymi  
siłami Chaosu. Wykreuj swojego bohatera,  
a potem po prostu stań się nim.

**WARHAMMER** jest właśnie po to,  
aby Ci w tym pomóc.

**WARHAMMER** to przygoda,  
której nie zapomnisz do końca życia.



GAMES  
WORKSHOP





## Ishar 3

To było do przewidzenia. Silmarils wypracowało tej grze za dobrą opinię, aby teraz nie czerpać z tego wymiernych korzyści. Szmalu nigdy za dużo, a



jak się już dorwało taką cud maszynkę do jego produkcji, to trzeba kręcić korbą ile wlezie. Wszystkim fanom przygód grupki heroiczych łazęgów pozostawało mieć nadzieję, że kolejne wcielenie Ishara nie podzieli losu trzeciego Beholdera, lub co gorsze — ósmej Ultimy.

Nie było dla mnie niespodzianką, że misja Zubarana z poprzedniej części gry nie zakończyła się stuprocentowym sukcesem i okrutny czarnoksiężnik Shandar nie został na za-

dnim czasie znaleźć się w określonym miejscu.

Dobra. Teraz słów kilka o stronie technicznej programu. Tak na pierwszy rzut oka (czyli z perspektywy czterech piw) nic się nie zmieniło. Ikony i panele wyglądają jakoś znajomo, żeby



wsze zgładzony. — “Niemożliwe — powie ktoś z Was. — Przecież osobiście zagłębiłem w nim swój topór”. Jak to sprytnie wytłumaczyli twórcy gry: mag użył przed śmiercią specjalnego, “ubezpieczającego” czaru, dzięki któremu jego dusza zyskała nieśmiertelność. To chyba to samo zaklęcie, do którego uciekają się wrogowie bohatera w serii King's Quest.

Wracając do Shandara — podczas przymusowych wakacji w krainie wiecznych łowów wpadł mu do głowy (czy duchy mają głowy?) iście diabelski pomysł. Postanowił wcielić swoją duszę w ciało legendarnego, złego smoka o imieniu Wortax (brzmi jak nazwa płynu do płukania). Reinkarnacja, do której — jak się zapewne domyślicie — nie należy dopuścić, może mieć miejsce tylko podczas koniunkcji określonych ciał niebieskich. Kluczem w grze jest czas. Niejednokrotnie będziemy musieli cofać się o setki, a nawet tysiące lat, aby w odpowie-

nie powiedzieć — identycznie, zaś zaczynający całą tulaczkę łązęga to nikt inny tylko Zubaran. Stare opakowanie kryje jednak nowe możliwości. Polepszyła się grafika. Otaczającą nas architekturę i inne dodatki (drzewka, beczki..., no wiecie) wykreowano z dbałością o szczegóły, a przy okazji zniwelowano tak irytującą powtarzalność ekranów (kosztem szybkości ich przewijania). Wprowadzono animowane sekwencje filmowe (niech nikt sobie za dużo nie wyobraża), którym przygrywiają bardzo nastrojowe melodyjki. Moim uszom bardzo się podobały, ale niestety ktoś zapomniał je zapętlić (nie chodzi o uszy, lecz o moduły), no i słuchasz sobie, a tu nagle chr... grrr i za każdym razem wciąga taśmę. Dodano również sporo nowych postaci oraz czarów, możliwość tworzenia własnych bohaterów (największa zmiana w porównaniu z poprzednimi częściami), a także ulepszoną mapę ze strzałką

wskazującą kierunek posuwania się drużyny oraz rozmaitymi znaczkami, niosącymi dodatkowe informacje. Ulice miast, pełne najróżniejszych przechodniów, wreszcie odzyskały swój naturalny wygląd, zaś w napotkanych sklepach można w końcu sprzedawać niepotrzebne przedmioty (za 20% ceny, he, he).

Program w wersji amigowskiej wymaga 1 MB pamięci Chip RAM (większość pięćsetek to 0,5 MB Fast RAM i 0,5 MB Chip RAM), co potwierdza trwanie dającej się ostatnio we znaki próby zmiany standardu na modele A600 i A1200. Szczęśliwi posiadacze “gołej” sześćsetki będą zmuszeni powachlować trochę dyskiety, bo wszystkie sklepiki i karczmy znajdują się na osobnej płycie (tak je nazywa moja babcia). Kompromisowym rozwiązaniem jest posiadanie zewnętrznego napędu lub młodszego brata — odpowiednio przeszkolonego do pracy jako External Automatic Disc Changing Unit. Kłopoty jak zwykle mają gorzej: Ishar 3 w wersji MS-DOS wymaga 386 i 5,7 MB na twardym.

Na razie tyle. Więcej dowiecie się być może z opisu, choć robota idzie mi na razie jak krew z nosa. Dlaczego? Kurde, nie znam ani słowa po francusku, a tu podchodzi do mnie gość i mówi: “J'ai du travail et c'est pas un musee ici...” nie zważając, że zmontował mi właśnie pół godziny grzebania w słowniku. A niech to...

**Przemytnik Ścierski**

### ISHAR 3

Silmarils 1994

Przygodowa

Amiga, IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		90%
Grywalność		90%
Pomysł		70%
Ogółem		90%



# Dark Legions

SSI była moją ulubioną firmą. Słowo daję. Ale czasy się zmieniają, zmieniają się też uczucia, a każdy wie, jak blisko od miłości do niechęci. Darowałem jeszcze SSI trzecią część Beholdera. Z trudem, bo z trudem, ale darowałem im rolęplejową nędzę pt. Ravenloft. Dark Legions jednak już przepelnia czarę goryczy. Zwłaszcza, że gra jest wręcz niewiarygodnie piękna. Szczerze mówiąc, nie

Niestety, nic z tego. Sama rozgrywka jest nudna jak flaki z olejem. Zdumiewają mnie zawsze słabe programy strategiczne, bo przecież minęło już chyba dość czasu, aby się nauczyć tworzenia tego typu gier. W dodatku na rynku strategii dużo się dzieje, i to dużo dobrego. Czemu więc powstają twory tak myślowo miałkie jak Dark Legions, naprawdę trudno mi powiedzieć.



potrafię sobie przypomnieć programu, który byłby tak atrakcyjny pod względem graficznym. Słowo perfekcyjna — w odniesieniu do grafiki Dark Legions wydaje się zbyt słabe, zachwycająca — to też nie to.



Boska już może być właściwym określeniem. Ale tego nie da się opisać. To po prostu trzeba zobaczyć.

I niestety — na obejrzeniu Dark Legions można poprzestać. Gra ta dostarcza tylko i wyłącznie wrażeń natury estetycznej. A jest to przecież program strategiczny (batalistyczny, ściślej mówiąc), a więc wypadałoby, żeby dostarczał również emocji związanych z prowadzeniem kampanii wojennej.



Żeby nie być gołosłownym i żeby nikt nie powiedział, iż krytykuję bez dania dowodu — pozwolę sobie omówić, na czym gra polega (choć, słowo daję, niewiele tu do omawiania). Otóż najpierw kupujemy żołnierzy do swej armii (do wyboru kilkanaście postaci), sprawiamy im magiczne pierścienie, przygotowujemy pułapki. Potem rozmieszczamy na planszy (planszę wybieramy spośród 20 możliwych) wojska, ewentualnie również pułapki i zaczynamy grę. W batalii zwycięża ten, kto pokona wrogięgo żołnierza dzierzącego jabłko (jabłko było w średniowieczu symbolem władzy królewskiej). I to w sumie tyle.

Gra polega na przemieszczaniu figurek; potem włącza się element zręcznościowy, kiedy dochodzi do walki. Ewentualnie wykorzystujemy specjalne zdolności niektórych naszych wojowników — jasnowidze wychwytują pułapki, złodzieje potrafią je dezaktywować, magowie ciskają zamrażającymi pociskami, magicy (conjurers) mają umiejętność przyzywania stworów z innego wymiaru, iluzjoniści tworzą iluzje, templarze leczą. Planszy symbolizujących pole bitwy jest co prawda aż dwadzieścia, ale na dobrą sprawę nie różnią się niczym oprócz wielkości.

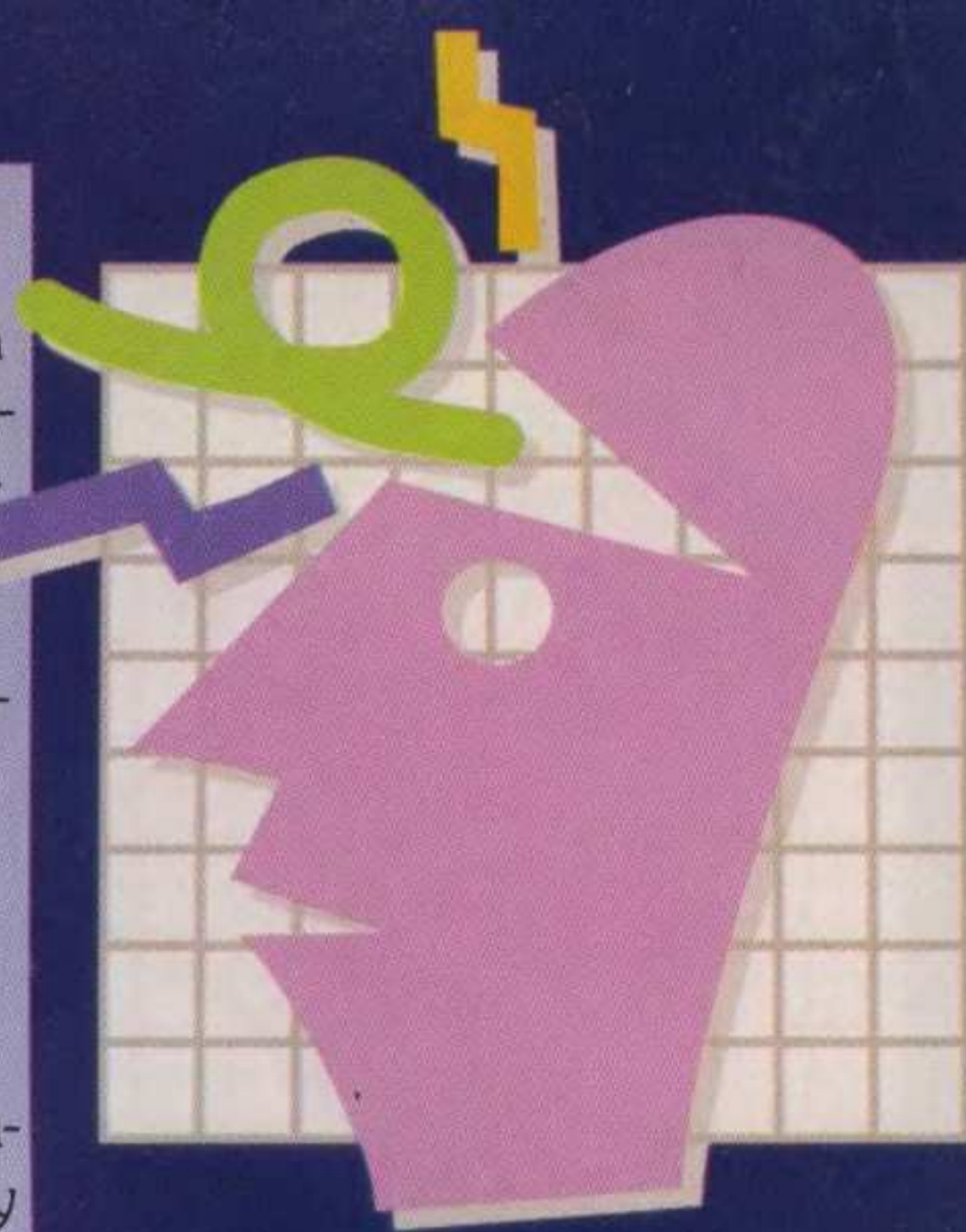
Plusem Dark Legions jest jasne i łatwo dostępne menu i możliwość definiowania klawiszy (klawiatury używa się w zręcznościowych fragmentach



walki). Minus — to, poza wszystkim, spore wymagania sprzętowe. Mój komputer (386DX, 40 MHz, 4 MB RAM) nie jest, niestety, odpowiednim sprzętem do zabawy z Dark Legions. Opóźnienia nie są bardzo męczące, ale jednak zauważalne.

Na graniu w Dark Legions poświęciłem dokładnie jeden wieczór, w czasie którego wygrałem kilka bitew. I starczy. Naprawdę nic ciekawego ani nowego się w tej grze nie zdarzy. Oczywiście możemy sobie zabawę utrudnić, ustawiając poziom komputera na merciless (bezlitosny), ale poza tym, że będzie więcej pułapek, a w sekwencji zręcznościowej wrogowie staną się diabelsko szybcy — nic się nie zmieni. Dark Legions pozwala na grę w dwie osoby (na tym samym komputerze albo przez modem) i w takim wypadku, wierzę, batalia staje się ciekawsza.

Dark Legions udowadnia, że wyśmienita, naprawdę zapiera-



jąca dech w piersiach grafika, to nie wszystko. Bo trzeba jeszcze myśleć. A zdolności myślenia programistom z SSI zabrakło (nie po raz pierwszy zresztą). I tak mamy trzydziestomegabajtową grę, która nie wnosi absolutnie niczego do strategii. Ba, jak już wspominałem, jest po prostu diabelnie nudna (bo przecież można sobie wyobrazić tradycyjny program, nie epatujący nowinkami, ale interesujący). Zdumiewające, że po ciekawym (choć nie pozbawionym błędów) Strongholdzie — SSI tak zesłała na psy.

Forse radzę więc zatrzymać w kieszeni. Wydawać jej na Dark Legions naprawdę nie warto. Chociaż nie mogę się powstrzymać, aby raz jeszcze nie powiedzieć: efekty graficzno—animacyjne są nieprawdopodobne. W strategiach czegoś takiego jeszcze nie było.

**Jacek Piekara**

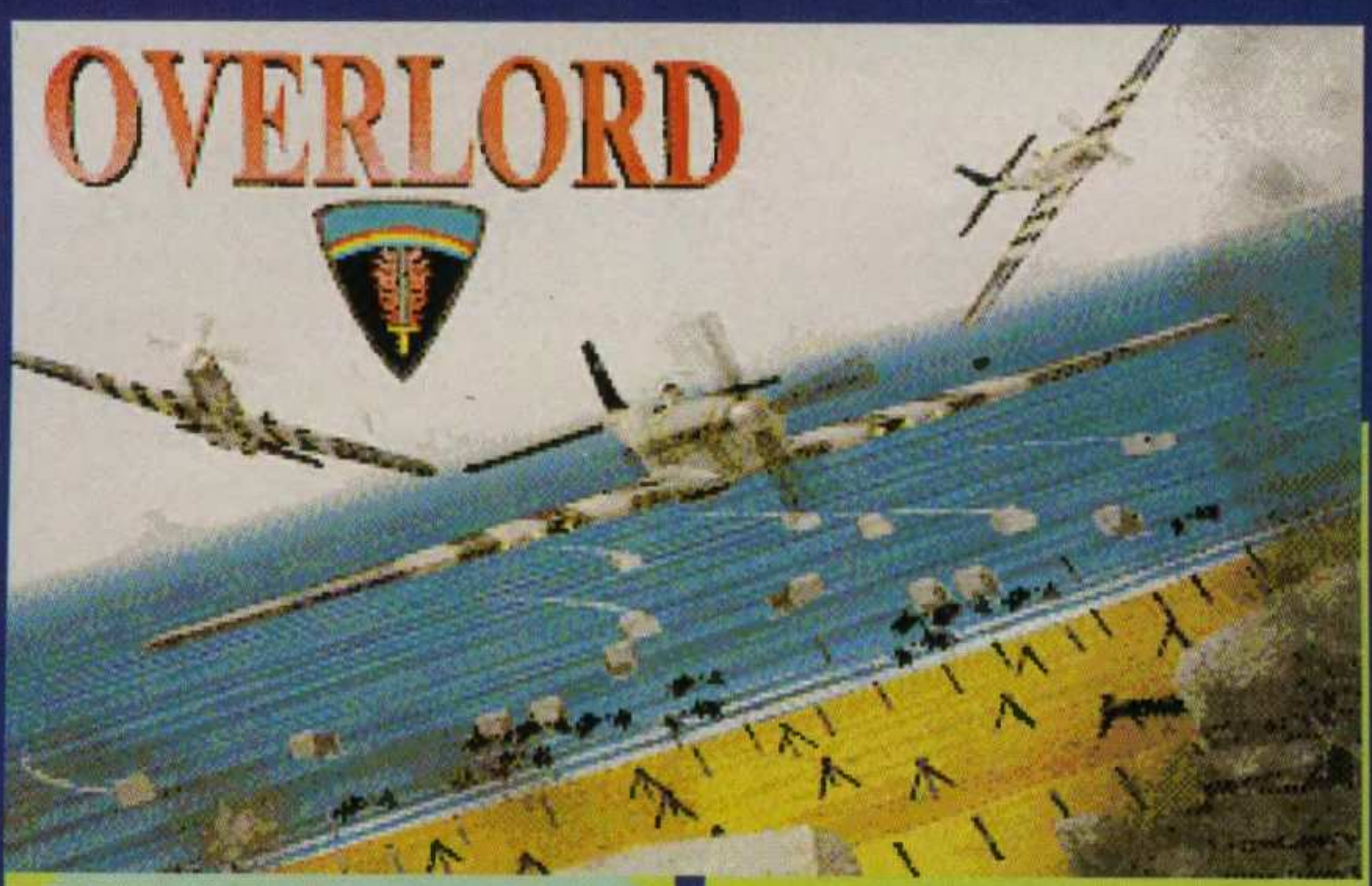


## DARK LEGIONS

SSI 1994  
Strategiczna  
IBM PC

Grafika		100%
Dźwięk		95%
Grywalność		20%
Pomysł		50%
Ogółem		40%





# Overlord

W annałach komputerowej rozrywki rok 1994 znany będzie zapewne jako Rok Symulatorów. Nigdy jeszcze w tak krótkim czasie nie pojawiło się na rynku tyle wybitnych produktów. Od września 1993 r. ukazały się: Strike Commander, TFX, F-14 Fleet Defender, Pacific Strike, 1942 — Pacific Air War i wreszcie najnowszy — Overlord.

Warto zauważyć, że połowa godnych odnotowania tytułów to symulatory walk powietrznych z okresu II wojny światowej, stawiające umiejętności pilotażowe ponad zręczną żonglerką dziesiątkami przycisków i tonami uzbrojenia.

Overlord, produkt firmy Rowan Software, pozwala graczowi zająć miejsce za sterami jednego z trzech słynnych myśliwców II wojny światowej: Spitfire'a Mk IX, Typhoona lub Mustanga. Moment historyczny też jest ciekawy: 1 kwietnia 1944 r., przygotowania do desantu w Normandii idą pełną parą. Zadaniem lotnictwa jest osłabienie niemieckiej obrony poprzez ataki na umocnienia nadbrzeżne, stacje radarowe, węzły kolejowe, lotniska, itp. oraz systematyczne redukowanie stanu osobowego Luftwaffe. Oprócz latania gracz może wpływać na przebieg kampanii, wybierając rodzaj misji. Gdy nadejdzie D-Day (6 czerwca 1944 r.), niemiecka aktywność w trzech sferach: transportu, obrony wybrzeża i obrony powietrznej — musi być poważnie osłabiona. Inaczej desant

skończy się porażką. Overlord łączy prostotę i wartką akcję Pacific Strike ze strategicznym podejściem 1942. Ma też jedną zaletę, której próżno by szukać u konkurentów, mianowicie doskonałą grafikę o wysokiej rozdzielczości. To trzeba po prostu zobaczyć: 256

kolorów, rozdzielczość 640 na 400, samoloty dopracowane do ostatniego detalu... chwilami gra przypomina film! Obiekty naziemne są proste, ale za to w obfitości. Overlord jest jednym z bardzo niewielu symulatorów, w których oceny odległości można dokonać na oko — powietrze wypełnia mgiełka, która zacierza kontury odległych obiektów i całkowicie przestania horyzont.

Animacja takiej grafiki stanowi ogromne obciążenie dla procesora, autorzy gry zadbali więc, by właściciele słabszych maszyn również mogli nacieszyć oko ich produktem. W tym celu Overlord proponuje

dwie unikalne funkcje. Gdy animacja zaczyna niebezpiecznie zwalniać, program automatycznie zawęża pole widzenia, ograniczając tym samym ilość przetwarzanych informacji. Kolejny sposób na odciążenie procesora jest bardziej wyrafinowany. Gdy ziemia pod nami porusza

się szybko, np. w ostrym zakręcie, program płynnie zmniejsza dokładność grafiki na ziemi! Po wyrównaniu lotu wszystko wraca do normy. Poza tym podczas instalacji i konfiguracji gry możemy wybrać rozdzielczość, w jakiej Overlord będzie pracować: VGA (320x200) czy SVGA (640x400). Jest jeszcze stopień pośredni, w którym ziemia przedstawiana jest w niskiej rozdzielczości, zaś cele powietrzne w wysokiej. Oczywiście można również zmieniać liczbę detali, dzięki czemu gra, do pełni szczęścia wymagająca Pentium, płynnie chodzi nawet na 386.

Co więcej, teatr walki nie tylko wygląda wspaniale. Zdumiewa wierność, z jaką odtwo-

rzone sieć dróg i linii kolejowych, mosty, miasta, ba! nawet układ pasów na lotniskach. Ostrzelany pociąg zatrzymuje się i wyrzuca w powietrze kolumnę pary, zbombardowany most wali się do rzeki, trafionym samolotom odpadają skrzydła i inne przydatki — zdarza się nawet, że rozpadają się w powietrzu!

Tworząc model lotu, autorzy gry zdecydowanie postawili na grywalność. Wszystkie samoloty — nawet topornego Typhoona, przed którego nieoczekiwanymi reakcjami przestrzega się pilotów podczas briefingu — pilotuje się dziecinie łatwo. Żadnego porównania z piekielnie trudnym 1942. Tu samoloty latają tak, jakby odgadywały każde życzenie pilota. Nawet najbardziej zagorzali zwolennicy realizmu, do których grona się zaliczam, nie mogą zaprzeczyć, że pilotowanie czegokolwiek w Overlordzie to czysta przyjemność. Przy tym grę można zredukować niemal do poziomu zręcznościówki, z nieśmiertelnością i nieskończonym zapasem amunicji, bądź uczynić z niej ciąg śmiertelnych pojedynków na niebie.

Biorąc to wszystko pod uwagę, nie mogę się zgodzić z opinią, że jest to najlepszy symulator tego roku. Najprzyjemniejszy — tak. Olśniewający graficznie — zgadzam się. Ale palma najlepszego symulatora moim zdaniem wciąż należy do 1942.

Wojciech Setlak

## OVERLORD

Rowan Software 1994  
Symulacyjna  
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		85%
Grywalność		95%
Pomysł		85%
Ogółem		90%



# King's Quest 6

Firma Sierra już od lat specjalizuje się w grach przygodowych, dość wspomnieć takie cykle jak: Space Quest, Larry, Police Quest czy też King's Quest, którego szósta część stanowi temat tej recenzji. Specyficzna fabuła — przypominająca trochę połączenie różnych bajek

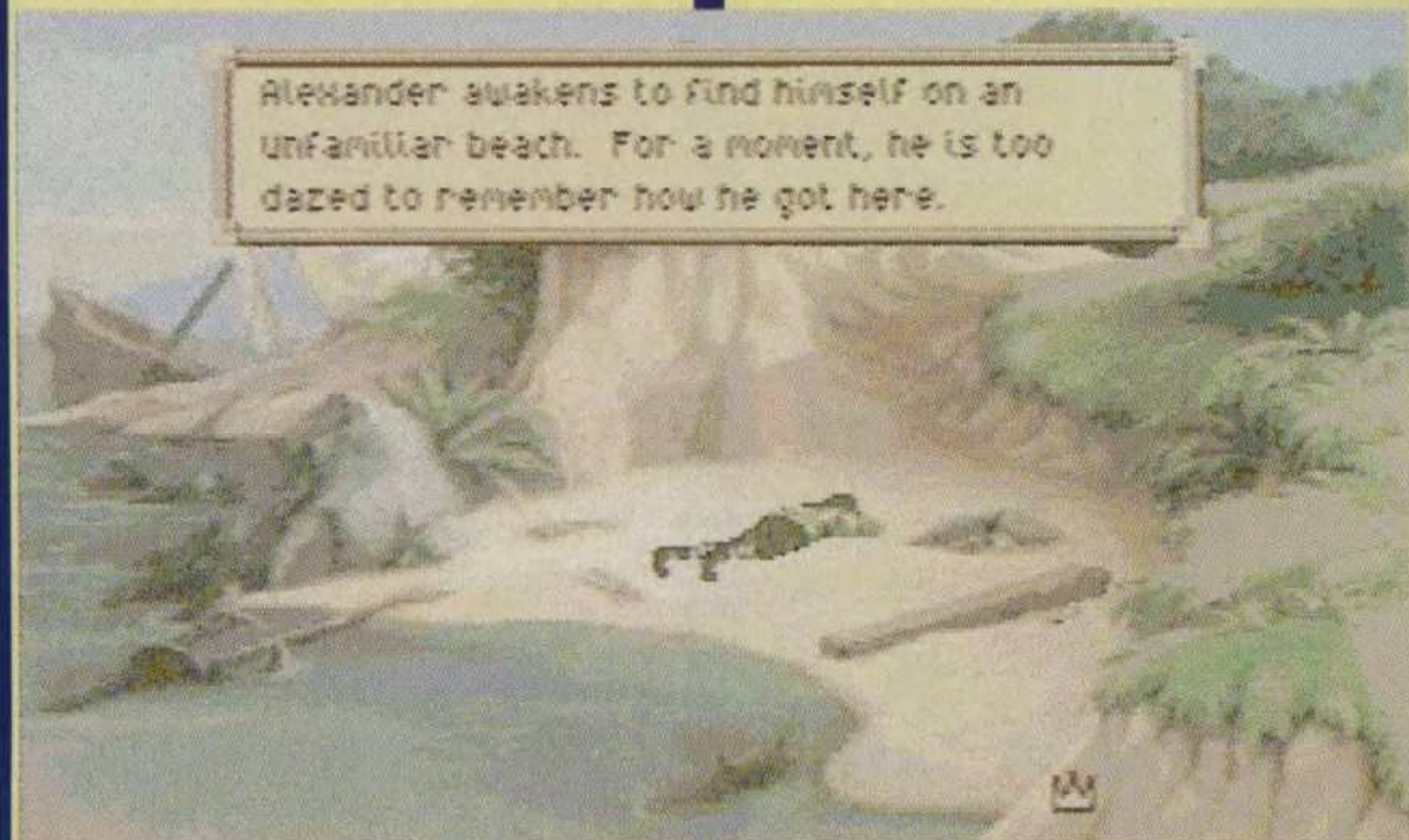


z mitami i legendami z całego świata, gdzie bardziej się liczy inwencja grającego niż siła mięśni czy moc czarów — nadają temu (i nie tylko temu) programowi styl charakterystyczny dla wszystkich dzieł Sierry.

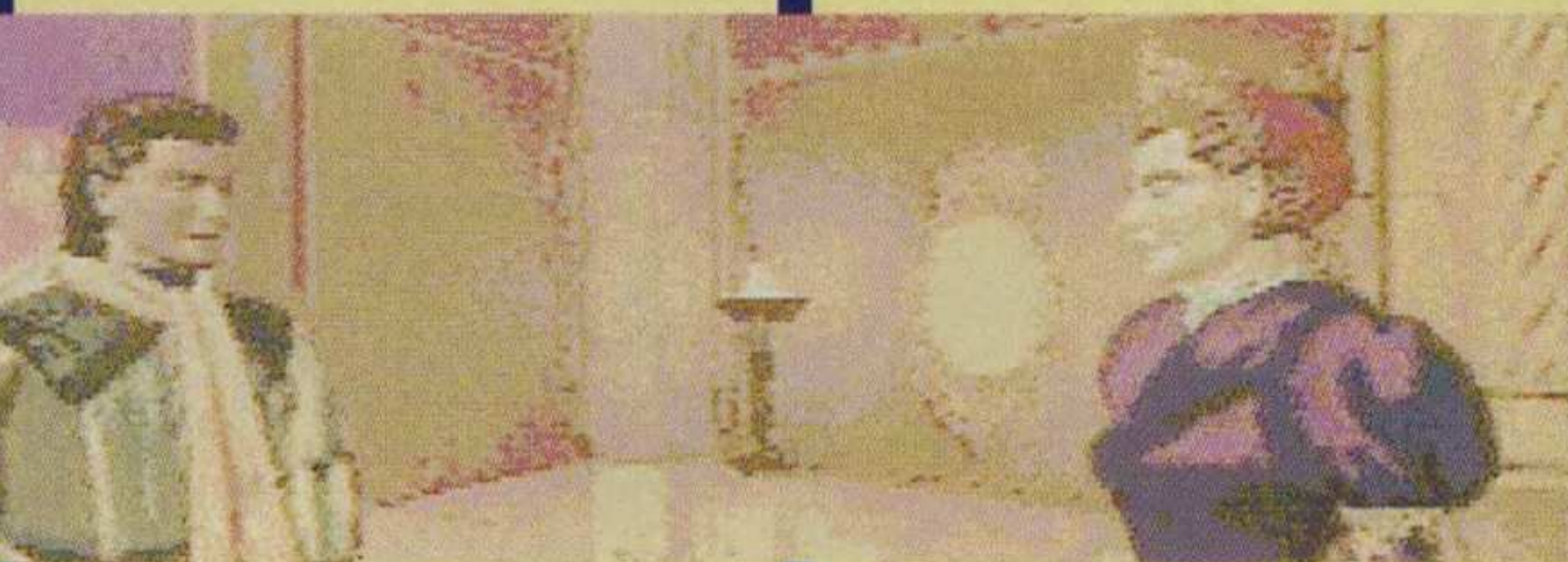
Przygody głównego bohatera, księcia Alexandra, zaczynają się w chwili, gdy w magicznym lustrze dostrzega ukochaną Cassimę. Nie wie dokładnie, gdzie przebywa dziewczyna, ale na podstawie układu gwiazd jest w stanie w przybliżeniu stwierdzić, że znajduje się ona na tajemniczej zielonej wyspie. Podróż morską kończy się rozbiciem statku w sztormie, a sam książę ląduje na nieznanym plaży. Czy uda mu się odnaleźć ukochaną? Wszystko zależy od Ciebie. Muszę jednak każdego ostrzec, że jest to zadanie na długie tygodnie i co ciekawsze, jest kilka dróg jego rozwiązania.

Tradycyjnie, jak w każdym adventure rodem z Sierry, na jednym z pierwszych miejsc stoi funkcjonalność i łatwość obsługi. Dostęp do opcji z komendami (kilka najprostszych: poruszanie się, mówienie, używanie i oglądanie) uzyskuje się przez najechanie wskaźnikiem myszy na górną część ekranu lub też można cyklicznie zmieniać ro-

dziej komendy poprzez naciskanie prawego przycisku myszy. Rodzaj aktualnie uaktywnionej czynności jest sygnalizowany zmianą charakteru kursora. Taki system jest bardzo funkcjonalny, a poza tym daje możliwość wykorzystania pełnego ekranu na grafikę związaną bezpośrednio z grą. Porównując King's Quest 6 z wcześniejszymi programami tej firmy, łatwo zauważyć udoskonalenie algorytmu działania, co objawia się zwiększeniem szybkości gry — poruszania się po-



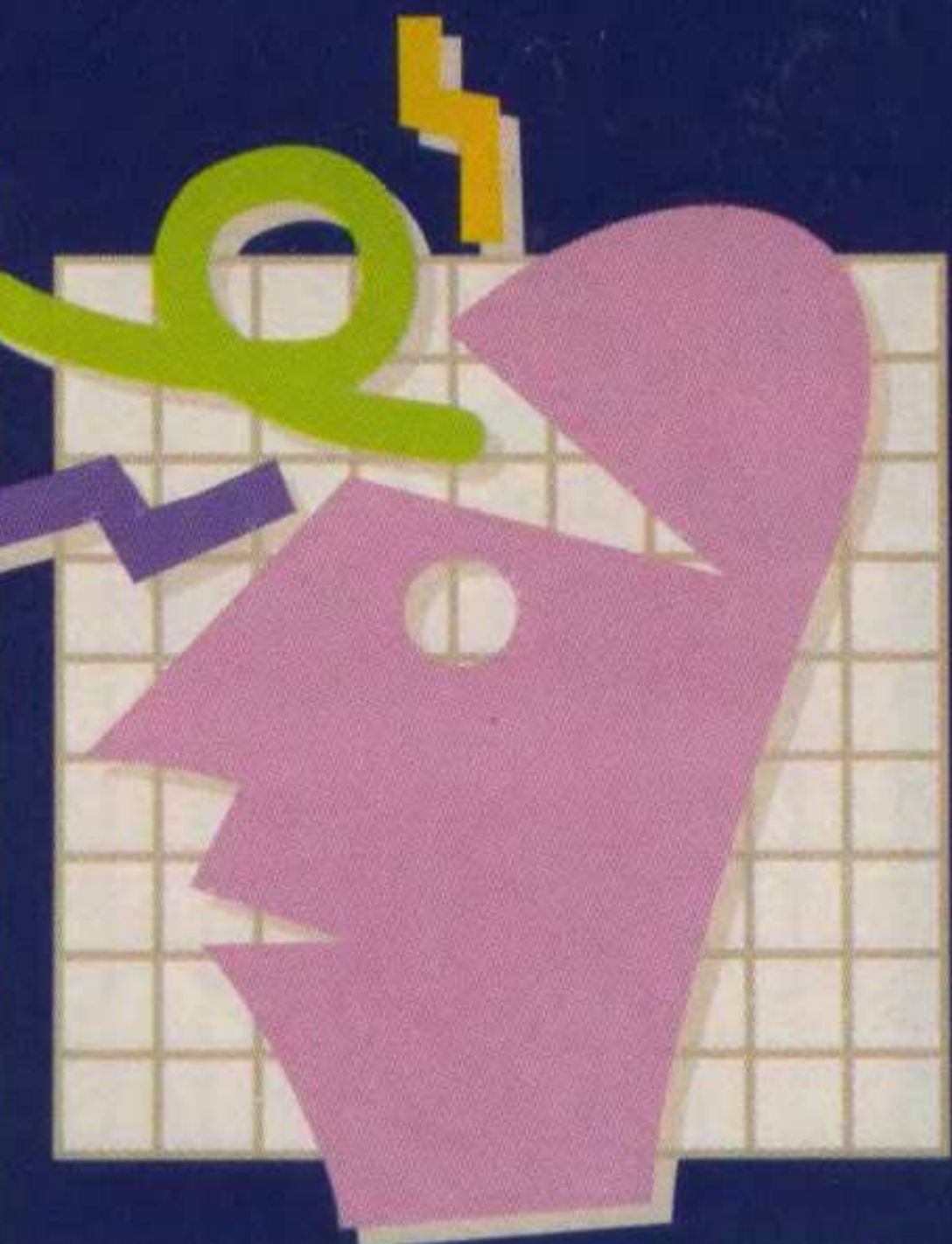
stacji, itp.  
Ogólny poziom wykonania



opisywanej gry jest wysoki zarówno pod względem jakości grafiki, jak i dźwięku. W przypadku grafiki trzeba jednak zwrócić uwagę na fakt, że program ukazał się w dwóch odmianach: 32-kolorowej (na standardowe modele Amig) i w 256 kolorach (Amigi AGA-owe i PC). Ta druga wersja jest znacznie atrakcyjniejsza, choć z drugiej strony trzeba powiedzieć, że i pierwsza z nich nie prezentuje się najgorzej (czasami jednak widać, że paleta nie

była najszcześliwiej dobierana — prawdopodobnie jest to wynik konwersji z 256 barw). Wszystkie podkłady zostały wykonane wręcz po mistrzowsku. Jakością nie ustępują im również sprite'y, przedstawiające postacie ludzkie i różne monstra (np. minotaura czy nightmare). Od strony muzycznej trudno King's Quest 6 (jak na tego rodzaju program) wiele zarzucić. Sporo nastrojowych muzyczek i całkiem rozsądna ilość sampli skutecznie przyczyniają się do nadania grze specyficznej atmosfery. Po pewnym jednak czasie muzyczki te mogą stać się nieco nużące.

Teraz trochę narzekań. Po pierwsze: wydaje się, że autorzy



dziwna, lub też nie pasuje do miejsca. W tym miejscu bardzo przydaje się posiadanie wersji 256, kolorowej.

King's Quest 6 zajmuje dość znaczną liczbę dyskiepek, co wyraźnie preferuje posiadaczy twardych dysków, choć trzeba przyznać że "żonglerka" dyskami jest w znacznym stopniu ograniczona. Pozostaje jednak problem dość długiego podczytywania każdej z lokacji, co przy konieczności nieustannych wędrówek z miejsca na miejsce staje się szybko nużące. Dla właścicieli twardzieli (wersja amigowa) jeden zgrzyt — ko-



szmarny czas instalacji programu.

**Roman Sadowski**



## KING'S QUEST 6

Sierra On-Line 1994  
Przygodowa  
Amiga, IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		70%
Grywalność		85%
Pomysł		90%
Ogółem		85%

tryga jest bardzo zagmatwana, a co gorsza podpowiedzi, na jakie natyka się gracz, nigdy nie dają jasnych informacji. W rezultacie wiele sytuacji wymaga stosowania każdej rzeczy z ekwipunku na "chybił-trafił". Druga wada związana jest z nagminnym ukrywaniem ważnych przedmiotów wśród tła — praktycznie są one niewidoczne. Praktyczna rada — warto badać każdy punkt ekranu, w którym wydaje się nam, że grafika jest trochę





## TUP, TUP...

Na początku słyhać jedynie kroki. Tup, tup, tup... Mały człowieczek z puculowaną twarzą wchodzi na sam środek ekranu, po czym opowiada nam krótką, żalną, a zarazem dość intrygującą opowieść: "I am Prince of Valhalla. And I have a sad story to tell...". Scena ta, w oczach twórców zapewne wstrząsająca, doprowadziła wszystkich oglądających ją moich kumpli (łącznie ze mną) do rozpaczliwego śmiechu. — "Ale miło gaworzy" — powiedział jeden. — "A jak przyjemnie sepleni" — dodał zaraz drugi. — "Przyznać trzeba, że wstęp nie najgorszy" — podsumowałem.

Sama gra wygląda nieco gorzej, chociaż pod względem grafiki nie różni się wiele od samego intro. Jakies stare ołtarze, zdradliwe zapadnie, tajemnicze

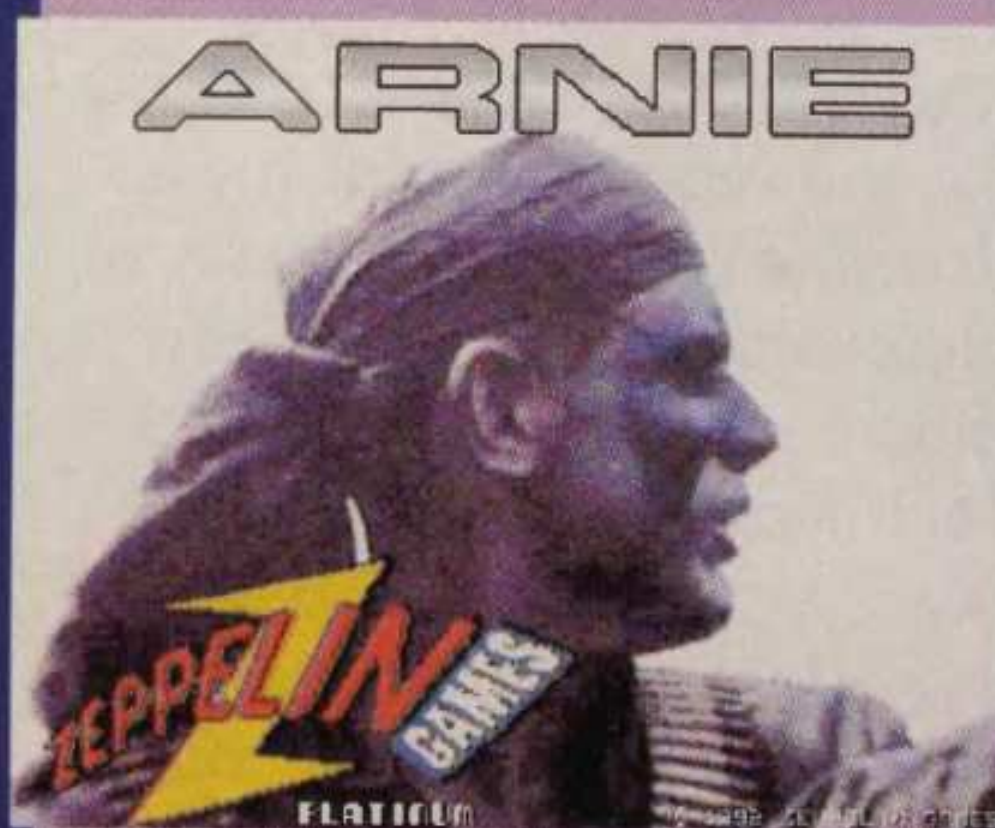
księgi, krew... tup, tup, tup... i oczywiście nasz bohater, z wyglądu przypominający staruszkę, który drepcze po posadzce starego zamczyska w poszukiwaniu czegoś sensownego. Oj, a jaki z niego gaduła! Spowiada się nam ze wszystkiego, co tylko każemy mu zbadać. Wie o naszym istnieniu, więc przy nadarzającej się okazji spogląda do góry (czyli w stronę ekranu monitora) i opowiada, co właśnie zobaczył. Teksty w stylu "Chcę do domu" albo "Boję się" wymawia z takim przekonaniem, że gotowi jesteśmy współczuć biedakowi. W dodatku ten przeraźliwy świst wiatru, odgłosy stukania, skrzypienia i oczywiście rytmiczne tup, tup, tup... można nabawić się gęsiej skórki.

Gatunek gry jest trudny do jednoznacznego określenia, więc zaryzykuję twierdzenie, że Valhalla jest grą przygodowo-logiczną. Tutaj nie wystarczy bezmyślnie zwiedzać pomieszczeń jak w muzeum nowoczesnej techniki. Posiadanie jakiegoś przedmiotu zmusza nas do wyłączenia umysłu. Ba! Wyłączenia ostatniej szarej komórki. Zagadki, na ogół sensowne, nie należą do banalnych, a używanie wszystkiego na wszystkim mija się trochę z celem — pocziwemu księciu język się strzepi od powtarzania tych samych informacji. Na dodatek, dla większości polskich odbiorców utrudnieniem może być odszyfrowanie seplnionej angielszczyzny, którą posługuje się książę.

Strona techniczna programu nie zasługuje na naganę i oprócz trochę niewygodnego interfejsu użytkownika — wszystko jest w należytym porządku. Komentarze księcia, oprócz tego że ekspresowo doczytują się z dyskietki, nie wymagają zmiany nośnika, więc jedną ręką możemy spokojnie trzymać się joysticka, a drugą zjadać popcorn albo okładać młodszego brata.

Gierka zebrała na Zachodzie bardzo kontrowersyjne opinie. W jednym z brytyjskich czasopism okrzyknięto ją jednogłośnie hitem lipca (ocena powyżej 90%), podczas gdy drugie

## Blady cień Arnolda



Tak smętnie dzisiaj i mokro, czas na małą rozwałkę dla poprawienia humoru. Co by tutaj... Oooo, jest coś nowego! Pudełko od kasety wideo z efektowną etykietą, w środku jedna dyskietka, a na niej nalepka z obiecującym napisem. Arnie 1994 by Avalon.

Arnold! Fajnie, zawsze lubię tego faceta, jeszcze czuję na rękach gnioty od szarpania dżojem w Commando na sześć—czwórce. Film też był cacy. No to sobie postrzelam.

Wybieram jednego z 9 wojaków. Wybór postaci jest symboliczny, nie widzę istotnych różnic między nimi poza pseudonimami, np. Atomic Arnie, Killer Ken, Mad Dog Mick. Jeszcze tylko zaliczenie testu na legalność zakupu programu (litera X z linii Y instrukcji) i już



pismo poświęciło jej jedną stronę, na której wyzwano program od ostatnich g... (ocena poniżej 20%). Krytycznie nastawionemu recenzentowi spodobała się jedynie fryzura księcia, śmiesznie podrygująca podczas chodzenia, zaś obok screenu przedstawiającego tragiczną śmierć bohatera widniał napis: "To jest to, co nazywam tutaj grywalnością".

**Przemek Ścierski**

jestem gdzieś na Środkowym Wschodzie...

Biegające bez celu żołnierzyki, tam i z powrotem, w lewo—prawo. Typowe mięso armatnie. Należy tylko uważać, aby nie wpakować się im pod nogi. Mrukliwi moździerzysci też niegroźni, przyklejeni do swoich stanowisk ostrzeliwują tylko z góry wyznaczone cele — dziecinada.

Drugi etap ciut trudniejszy, ruchliwi przeciwnicy mają karpinkę inteligencji, gdziekolwiek pójde — walą kupą w moim kierunku, aby mnie skopać lub skrócić o głowę groźnym ostrzem. Nieco później mała niespodzianka — szaleni motocykliści "Fun Hell Boys" ostro czadują na swoich maszynach, troszkę się spocilem.

Oczywiście, zbierałem po drodze co popadnie. Tutaj skrzynkę z dodatkową spluwą,



## Wojownic

Lubię czasami pograć w platformówki. Dlatego też z nadzieją na dobrą zabawę odpaliłem Vicky, nową grę cieszącą się dobrą sławą na polskim rynku firmy L. K. Avalon. Ładne intro z fajną muzyką tylko zaostriło mój apetyt. Poprawiłem dżoja i ruszyłem na podbój labiryntu Walhalli. Mam do wykonania sześć misji, zanim łaskawi bogowie pozwolą mi zwycięsko zakończyć całą grę.

Rozpoczynamy zawsze od tego samego miejsca labiryntu, który posiada niezmienny układ korytarzy. Stałe są także miejsca pobytu przeszkadzających nam postaci. Jedynie rozlokowanie przedmiotów i ich właści-

### VALHALLA

Vulcan Software 1994  
Przygodowo-logiczna  
Amiga

Grafika		75%
Dźwięk		95%
Grywalność		65%
Pomysł		80%
Ogółem		75%



tam chytrze zamaskowane magazynki z amunicją, a tam — apteczkę (daje dobrego kopa, prawie jak seta płynu do czyszczenia broni).

Prowadziłem właśnie swojego idola po drabinie na jakąś górną półkę, gdy nagle Arnie śmignął w górę i zniknął mi z oczu. Jakby rozplynął się w chmurach. Jednak słysząc terkot jego Kałasza uznałem, że jeszcze żyje, wyszedł tylko na spacer za górny brzeg ekranu! To chyba była Jakubowa drabina, ale czy Arnie zasłużył na



## ARNIE

Zeppelin Games 1992  
Zręcznościowa  
Amiga

Grafika		75%
Dźwięk		20%
Grywalność		60%
Pomysł		30%
Ogółem		50%



tak bliski kontakt ze Stwórcą?

Mogłem tylko wyłączyć komputer, ale takie wpadki zaczęły się powtarzać, straciłem więc ochotę do gry. Eeech, w Fire Force (firmy I.D.E) by się pograło, ale nikt nie chce tego legalnie sprzedawać, szkoda.

Cierpliwych miłośników Arniego ostrzegam. Nie można swoich wspaniałych wyników zapisać na dyskietce. Jeśli więc chcesz pochwalić się przed kumplami rekordowym wynikiem, nie wyłączaj komputera! Módl się przy tym za energetyków, aby przypadkiem nie zaczęli strajkować...

*sgt. Bear-ney*

Grę Arnie otrzymaliśmy od polskiego dystrybutora:

L.K. AVALON  
skr. poczt. 66  
35-959 Rzeszów

mogłem określić kilka istotnych, moim zdaniem, niedociągnięć gry Vicky. Na przykład: wkurzająca jest płytka kieszeń naszego bohatera. Może on w niej przechowywać tylko jeden znaleziony przedmiot, aż do momentu przekazania go właściwej osobie, np. pióro — Sokołowi, klepsydrę Przeznaczenia — siedzącej na tronie Śmierci, itd.

Zmusza to Wicka do ciągłego biegania po całym prawie labiryncie, aby zachować właściwą kolejność zbierania i przekazywania przedmiotów. Pomaga w tym mapa, którą możemy od czasu do czasu zobaczyć, ściągając w dół joystick z wciśniętym Fire, gdy stoimy na pustym odcinku jakiegoś korytarza. Mapy nie ujrzymy, jeśli najpierw nie znajdziemy jej kawałka zwanego Wizją Świata. Każde jej użycie pozbawia nas jednej złotej monety. Wizję Świata musimy też mieć przy sobie, jeśli chcemy skorzystać ze znalezionej Wielkiej Księgi Magii Edda, a tylko wtedy możemy liczyć na ukończenie gry.

Także przesadne wręcz zabezpieczanie programu przed nieuczciwymi użytkownikami



jest wysoce niewygodne i świadczy o niemal chorobliwym braku zaufania do nabywcy. Po pierwsze, nie można wykonać kopii bezpieczeństwa, a jest to uzasadnione przy stosowaniu przez producenta nie firmowych dyskietek. Po drugie, przypadkowa pomyłka w trakcie wprowadzania literki z tabelki kodów zawiesza grę i zmusza do ładowania jej od nowa.

Gry nie można spauzować, ani zapisać jej stanu. Jeśli więc chcemy chociaż na chwilę oderwać się od niej, musimy najpierw ustawić bohatera w bezpiecznym miejscu i zabronić rodzinie dostępu do komputera, dopóki nie skończymy całej gry.

Wolę nawet nie myśleć o typowych dla polskiej sieci energetycznej skokach napięcia. Nie jest to sympatyczne rozwiązanie, nawet dla fanatycznych labiryntowców.

Produkt ratuje doskonała oprawa muzyczna autorstwa Tomasza Liebicha. Kilka tematów muzycznych, połączonych w zgrabną całość, składa się na miłą dla uszu kompozycję, której brzmienie nawet pomaga w bieganiu po labiryncie gry!

Czekam zatem na Vicky 2. Powinna być lepsza od pierwszorzutu, jeśli jej autorzy wezmą pod uwagę te kilka cierpkich słów. A wszystko po to, aby gracze rośli w siłę, a autorzy gier żyli dostatniej...

*Misieł*

Producent:  
L.K. AVALON  
skr. poczt. 66  
35-959 Rzeszów



## VICKY

Avalon 1994  
Zręcznościowa  
Amiga

Grafika		70%
Dźwięk		95%
Grywalność		65%
Pomysł		80%
Ogółem		60%



branie takiego nakrycia głowy daje czasową nietykalność, ale jednocześnie uniemożliwia zbijanie kasy na zabijaniu nieszkodliwych wtedy wrogów. Świetny pomysł!

Proste i wygodne są labiryntowe przejścia. Wszystko opiera się na korzystaniu z systemu pionowych lin (część z nich prowadzi donikąd) i, oczywiście, poziomych korytarzy. Równie pomysłowo został rozwiązany odwieczny problem gier platformowych: informowanie o cechach napotkanych postaci i przedmiotów (dżoj w górę i Fire) i ich zbieranie (na dół i Fire).

Niestety, w miarę szybko



# TIE Fighter

na tym nie koniec, wyobraźnia autorów z łatwością przekroczyła moje oczekiwania. Jeśli zagracie w TIE Fightera to możecie nawet...

Na grę składa się kilka bitew. Po ukończeniu każdej z nich możemy otrzymać medal. Możliwe są również awanse, które w przeciwieństwie do medali nie są połączone z zaliczeniem jakiejś kampanii. Wręczanie medalu jest ciekawsze niż w X-Wingu. Oprócz medali i awansów sam Imperator może przyjąć nas do swojego Secret Order.

Prócz właściwych misji bojowych dostępny jest także symulator treningowy oraz bojowy. Tym razem autorzy zrobili wszystko, aby symulator bojowy naprawdę różnił się (podczas odprawy) od "prawdziwej" walki. Jeśli więc chcesz się podszkolić — uciekaj pod jego metalową kopułę.



Każda misja bojowa poprzedzona jest odprawą z oficerem (a nie z komputerem, jak w symulatorze). Możemy się od niego dowiedzieć wszystkiego, co istotne dla jej przebiegu. Czasem jest możliwość dobrania uzbrojenia (tego w X-Wingu nie było!) i huzia! Przy okazji widzimy, jak się odpala szwadrony TIE z okrętów kosmicznych.

Wiele misji daje nam możliwość dodatkowego przysłużenia się Imperatorowi — jego zakapturzony wysłannik daje instrukcje do zadań specjalnych,

dodatkowo punktowanych.

Lot wygląda nieco inaczej. Wszystko co lata jest cieniowane. Najciekawsza możliwość to rozkazywanie swoim skrzydłowym, np. osłaniania nas lub ataku na konkretny cel. Obiekt ataku można bardzo precyzyjnie ustalić (ważne przy użyciu rakiet!). Zamiast atakować całą fregatę, możemy namierzyć jej dokuczliwą wieżę laserową albo np. silnik.

W grze bierze udział praktycznie cała klawiatura, co daje dobre pojęcie o liczbie opcji i ustawień w czasie lotu. Nieoceanione są również trzy dodatkowe elementy: log komunikatów (pozwala prześledzić spokojnie rozwój wydarzeń), informacja o stopniu realizacji celów misji oraz dwu- lub trójwymiarowa (!) mapa obszaru działań z zaznaczonymi na niej jednostkami — dla, jak najbardziej dosłow-

lowego i dobry pilot musi liczyć na ich wysoką manewrowość, swoją pewną rękę oraz działka laserowe. Każdy TIE może być wyposażony w wyrzutnię rakiet, torped lub bomb, ale nie zawsze jest ona zamontowana. Zwykły TIE jest pozbawiony możliwości skoków nadprzestrzennych. Wszystkie te wady usunięto w najnowocześniejszych konstrukcjach admirała Zaarina: TIE Advanced oraz TIE Defender. Obie te supernowoczesne maszyny znacznie przewyższają każdy myśliwiec rebeliancki, szczególnie pod względem szybkości i manewrowości. Latanie na nich to prawdziwa przyjemność!

Wspominanie o tym, że dźwięk jest na najwyższym poziomie nie ma sensu — to oczywiste. A digitalizowana mowa — skolko ugodno. W



czasie walki komputer czasem gada bez przerwy (!) — nie to, co krótkie odszczeknięcia w wielu innych grach.

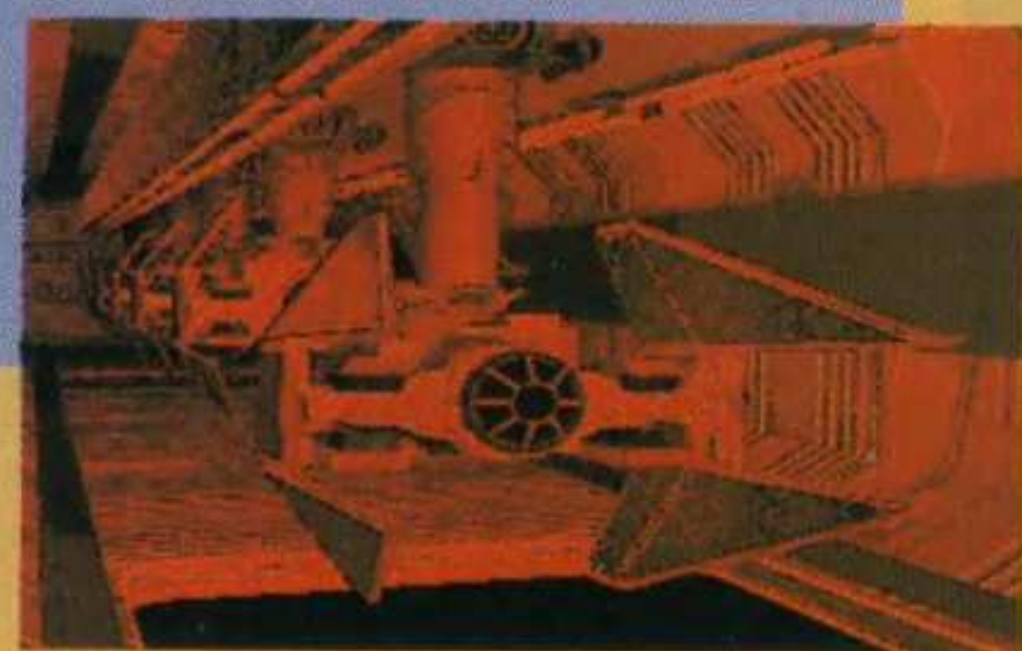
Mieliśmy to szczęście, że na pierwszy ogień do realizacji poszła typowa wersja "Gwiezdnych Wojen" — zmagania dzielnych Rebeliantów. TIE Fighter jest znacznie ciekawszy i lepiej technicznie wykonany. Warto było poczekać!

Maciej Warzecha

## TIE FIGHTER

Lucas Arts 1994  
Symulacyjna  
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		100%
Pomysł		100%
Ogółem		95%





# Megarace

Od kiedy słowo CD-ROM na stałe zagościło w naszym słowniku, mnożą się narzekania na zawartości laserowych płytek. Przeważnie są to nowe wydania starych tytułów, pakiety gier shareware, bądź wiązanki pornograficznych obrazków. Gier w pełni wykorzystujących możliwości kompaktu wciąż jest niewiele. Tym bardziej więc warto odnotować

gada, wrzeszczy! Po minucie czuję się tak, jakbym rzeczywiście siedział przed telewizorem. Tymczasem Boyle wyjaśnia zasady Megarace. Dziś kolejny śmialek zmierzy się na śmierć i życie z kolejnym ulicznym gangiem, bandą degeneratów, zwanych się "The Vultures" — Sępy. Będzie ścigał ich ulicami NewSan, miasta, rozciągającego się na te-



pojawienie się Megarace — gry, która bez CD-ROM istnieć by nie mogła.

Już intro zapowiada, że gra będzie prawdziwą uczcią dla oczu. Nawet na moim wszy-  
wym Mitsumi (150 kB/s) ani-

renie znanym niegdyś jako Kalifornia. Gnając przed siebie



w potężnym, opancerzonym i uzbrojonym wehikule, musi prześcignąć lub zniszczyć pojazdy Sępów, by na końcu zmierzyć się z ich szefem. Jeśli tego dokona, czekają na niego następne cztery miasta i cztery gangi, coraz bardziej niebezpieczne i lepiej wyposażone. Jeśli zaś polegnie w walce o porządek i sprawiedliwość... cóż, przecież to tylko śmierć wirtualna!

Opisane tu intro, a także animowane obrazki z życia kolejnych miast — to zdecydowanie najlepsza część gry. Gdy wybierzemy już swój po-

jazd, rozpoczyna się dość zwyczajny wyścig, w którym największym problemem jest doścignięcie następnego degenerata. Grzejąc przed siebie, trzeba uważać na ciemne znaki na jezdni — jedne odbierają energię, inne punkty, jeszcze inne redukują prędkość, rzucają wóz w poślizg, itp. Jednocześnie dobrze jest polować na jasne symbole, będące przeciwieństwem ciemnych. Dzięki nim można wzbogacić się m.in. w pociski uzupełniające pokładowy arsenał. Jedyne, co odróżnia sam wyścig w Megarace od jego dyskowych krewniaków, to — a jakże — grafika. Otoczenie toru stanowią wnętrzności miasta, śmigające za szybami w bardzo przyzwoitym tempie. Jeden z etapów gry odbywa się w mieście orbitalnym, w którym

chodowych".

Podsumowując: Megarace to raczej przyjemna przejażdżka z mnóstwem pięknych widoków niż wyścig — w szczególności nie jest to wyścig ze śmiercią, jak sugerują napisy na okładce. Tylko raz udało mi się zabić, gdy po wyprzty-



tor potrafi zwinąć się w pętlę, inny prowadzi ulicami podmorskiego osiedla — aż szkoda, że rozemocjonowany gracz może podziwiać te widoki za ledwie kątem oka. Mimo że w Megarace wykorzystano bardzo stary i na wszystkie strony walczony pomysł z wyścigiem uzbrojonych maszyn, gra wciąga i to z niespodziewaną siłą. W moim przypadku motywacją była ciekawość — jaki też szalony tor panowie graficy szykują za następnym winklem. Szalony pod względem estetycznym, bo nawet najdziwsze pętle i zakręty nie są w stanie przyspieszyć tętna gracza, posiadającego choćby minimalne doświadczenie w grach "samo-

kaniu się z energii zacząłem taranować inne samochody. Ale zobaczyć, a także posłuchać, warto.

Wojciech Setlak

## MEGARACE

Software Toolworks 1994  
Zręcznościowa  
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		90%
Grywalność		75%
Pomysł		50%
Ogółem		75%

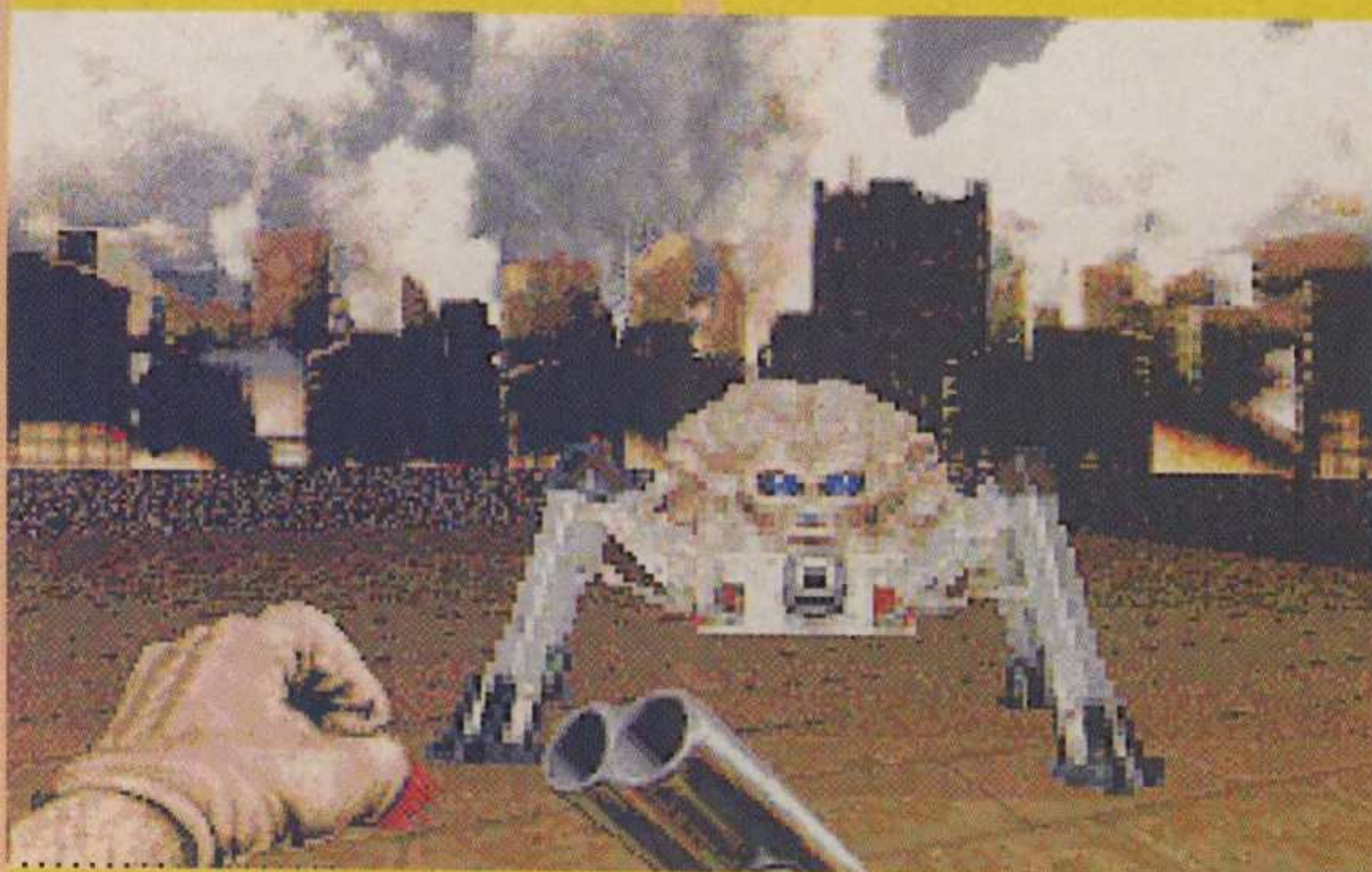




# Piekło w gębie

vis, czy Sound Blaster Pro. Dzięki niej dobywające się z mrocznych korytarzy jęki i posapywania, już z daleka

małą poprawkę... DUBEL-TÓWKĘ! Niesamowita DWURURA do polowań na dinozaury. Jednym strzałem można



Zaczęło się tak... W pewien dżdżysty wrześniey poranek szedłem sobie właśnie jedną z ciemnych warszawskich ulic, kiedy odgłosy pobliskiej kano-nady zmusiły mnie do gwałtownego odwrotu. Nie byłoby może w tym fackie nic dziwnego, szczególnie w Warszawie, gdyby nie to, że karabinowa palba pochodziła ze wspaniałego, nowego, bardziej kolorowego i bardziej krwistego produktu firmy id Software — Doom 2: Hell on Earth.

Do "wirtualnego" świata wiecznej młodości zaproszono kolejnych statystów. Jak zapewniają producenci Dooma, programiści id Softu (przede wszystkim graficy i technicy od efektów specjalnych) przeszli specjalne przeszkolenie na małej wysepce Bikini. Siedemnastotygodniowy obóz przeżycia, zawierający elementy walki o pożywienie, taktykę tortur chińskich z siódmego stulecia i kurs przetrwania w warunkach podwyższonej radiacji, zrobił swoje. Ostateczny efekt ich pracy przypomina Apokalipsę w wydaniu nie cenzurowanym. Innymi słowy: "Hot Numbers". Doświadczenie nabierane przez długie zimowe wieczory przy Pierwszym Doomie, może okazać się niewystarczające nawet dla graczy wykazujących wybitne skłonności w kierunku sadyzmu i nekrofilii. Tylko znaczne odchylenie od stanu równowagi umysłowej jest w stanie zagwarantować sukces, czyli przejście do kolejnego poziomu. Pomocna w tym może być również stereofoniczna karta muzyczna, choćby Gra-

ostrzegą przed niebezpieczeństwem — bez tego ani rusz (podobnie było zresztą w "jedynce").

Nowe, dziwaczne — i żarzącym, bardzo DEADLY — mutanty zestresują nawet starych wyżymaczy. Dość trudne do eksterminacji cacodemony są kaszą z mlekiem wobec przerażających (głównie obcością i odpornością na strzały — na razie...) stworów, produkujących w olbrzymich ilościach latające czaszki. Inną ciekawą postacią jest płonący gość, który materializuje z powietrza impy z zatrważającą częstotliwością, od czasu do czasu otaczając gracza przytulinym kręgiem płomieni. Moim nowym przyjacielem został również Suchy Władek — model kośćca ludzkiego z etiopskiej szkoły lekarskiej. Inni, bardziej humanoidalne stwory, zostali wyposażeni w lepsze uzbrojenie. Zasadnicze zmiany dotknęły komandosów, którym nareszcie dostarczono potężną partię shotgunów i kilka ciężarówek działek obrotowych. Spowodowało to znaczny wzrost siły ognia nieprzyjaciela, bez zwiększenia jego żywotności.

Arsenał gracza nie uległ poważnym modyfikacjom. Wprowadzono tylko jedną

nią skosić czterech gośćków z odległości dwudziestu jardów lub dwa impy z dziesięciu. Cacodemon czy "mózdzek" wytrzymują "aż" trzy trafienia. Animacja przedstawiająca pospieszne ładowanie naboju do luf to czysta, wyekstrahowana i rektyfikowana ekstaza.

Dla graczy dotkniętych arnoldyzmem przewidziano coś mocnego — NIGHTMARE, nowy stopień trudności. Po jego wybraniu komputer ze zdziwieniem pyta: Are You Sure? Moron? Pewa! Nie po to przecież biedny, trzymany w klatce imperialistyczny programista męczy się i trzodzi, żebym nie wykorzystał w pełni jego zbrodniczego geniuszu. Inna sprawa, że ten nightmare to prawdziwy koszmar — potwory ruszają się (i strzelają!) do trzech razy szybciej, a do tego odradzają się po upływie 8 s od śmierci. Apage sata-nas!

Jeśli boisz się zapuszczać do Świątyni Doomania samotnie, zaprosz na piknik kolegów. Do tego celu można użyć sieci Novella, sieci telefonicznej (daddy sponsor), bądź złącza RS-232C.

Jak powiedział Zgredaktor po komisijnym — dziewiczym — korzystaniu z Dooma w redakcji: "Po raz pierwszy jakiś kretyń nie okazał się idiotą i napisał nową wersję gry na Peceta, która chodzi szybciej niż poprzednia."

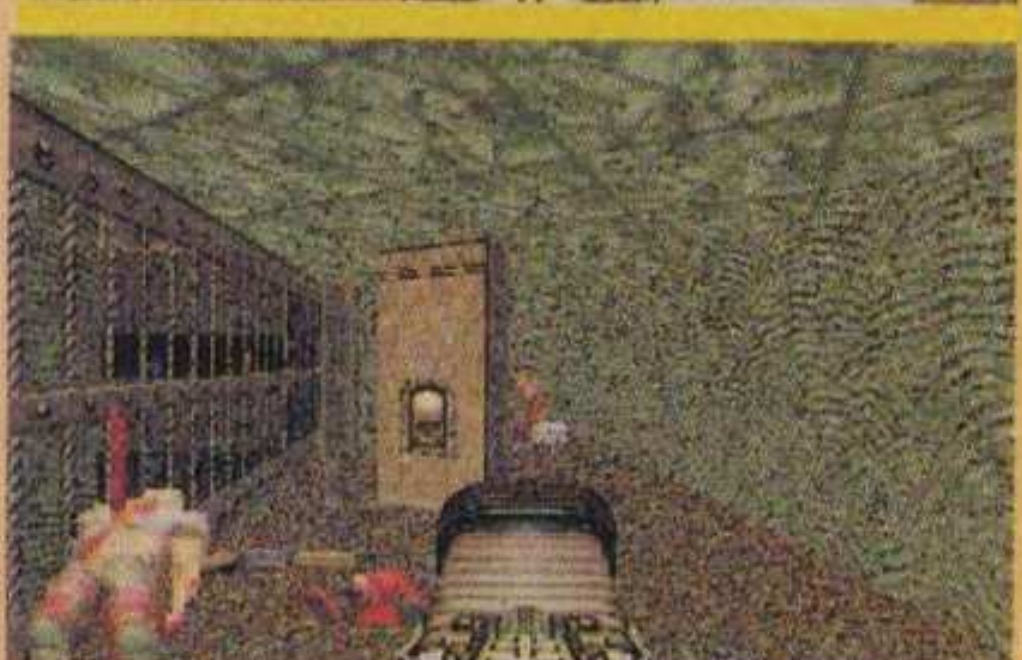
**McSon roz D'arty**



## DOOM II

id Software 1994  
Zręcznościowa  
IBM PC

Grafika		100%
Dźwięk		90%
Grywalność		95%
Pomysł		80%
Ogółem		95%







**O anatomii HI—FI pisze Michał Silski.**

**40 - godzinna gra strategiczna, albo cała dyskografia "Nirvany" na jednym CD — czy to tylko marzenie — odpowiada Albert Borowiecki**

**Winchester — historia jednej firmy, dzisiejsze konstrukcje — to naprawdę "wystrzałowy" temat!**

**Rower na dwóch stożkach — Marek Utkin przybliży jednoślada jutra.**



# LISTA PRZEBÓJÓW DLA ŁAMIEDŹÓW

Drogi Elektoracie!

Ponieważ kocham Was bardzo i poważam (tu krzywy ryj w ramce), postanowiłem urządzić Wam małe święto lasu — czyli konkurs dla parapsychów. Za miesiąc od dziś w tym samym miejscu, miast odbicia Waszych miałych gustów, ukaże się przegląd Najlepszych Gier w Naszym Życiu. W rolach Anonimowego Amigowca, Autystycznego Atarowca i Koślawego Kloniarza wystąpią koledzy Traktor, Zgredaktor oraz McSon. Osoba, która — wgryzłszy się głęboko w chore umysły wyżej wymienionych — zdoła odgadnąć ich dziesięć ulubionych gier (czyli razem trzydzieści), dostanie na zawsze dowolnie wybraną grę z katalogu Gambler Clubu. Odpowiedzi nadesłane po ukazaniu się listopadowego numeru wylądują (zgadnijcie gdzie?). Czujki pręż!

## Zgredaktor

1. (1)	Frontier	symulacyjno—handlowa	18,6%
2. (2)	The Settlers	strategiczna	17,1%
3. (5)	Fury of the Furries	zręcznościowa	15,3%
4.	Desert Strike	strzelanina	12,6%
5.	Hired Guns	przygodowa	9,8%
6. (3)	Syndicate	strzelanina strategiczna	8,0%
7. (4)	Cannon Fodder	strzelanina	6,1%
8. (7)	Mortal Kombat	karate	5,8%
9. (6)	Dune II	strategiczna	3,5%
10. (8)	Legends of Valour	przygodowa	3,2%

## Atari ST

1.	Ishar II	przygodowa	19,0%
2. (7)	Frontier	symulator kosmiczny	16,2%
3. (3)	Vroom Multiplayer	wyścigowa	14,6%
4. (2)	Civilization	strategiczna	14,1%
5.	Body Blows	zręcznościowa	10,8%
6. (1)	Cannon Fodder	strzelanina	8,9%
7. (4)	Sensible Soccer 92/93	sportowa	5,2%
8. (6)	Lotus III	wyścigowa	4,2%
9. (8)	Chaos Engine	strzelanina	3,9%
10. (10)	Lemmings II	logiczno—zręcznościowa	3,1%

## IBM PC

1.	TIE Fighter	symulator kosmiczny	21,1%
2. (1)	Doom	strzelanina	16,7%
3.	X-Wing	symulator kosmiczny	12,9%
4. (7)	UFO	strategiczna	11,3%
5. (6)	SimCity 2000	strategiczna	9,3%
6.	TFX	symulator lotu	7,7%
7. (4)	Horde	strategiczna	7,3%
8.	Seal Team	taktyczna	5,9%
9. (8)	Syndicate	strzelanina strategiczna	4,6%
10.	Privateer	symulacyjno—przygodowa	3,2%

# N a d e s t a n o



## Cyberkick

Gra platformowa. Sterując robotem naprawczym w labiryntach stacji orbitalnej, musisz zwalczyć hordy obcych najeźdźców i pozbierać rozrzucone po bazie zasobniki z plutonem. Zadanie jest tym trudniejsze, że robot naprawczy do walki może wykorzystać tylko swoje kończyny... Amiga

500/600/1200 (ws)  
L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

## Fist Fighter

Gra zręcznościowa. Jako jeden z ośmiu twardych karatek, musisz pokonać wszystkich konkurentów, używając ośmiu rodzajów ciosów i specjalnego nokautu. Jeśli uważasz,



że komputerowy przeciwnik jest za słaby, możesz do gry zaprosić kolegę — albo podwyższyć stopień trudności. Amiga 500/600/1200 (ws)

L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

## Frankenstein

Gra zręcznościowo—przygodowa. Jako Egor, służący demonicznego doktora Frankenstein, musisz dostarczyć swemu panu świeże ciała, konieczne do stworzenia nowego potwora. Czas płynie nieubłaganie, a Ty musisz skończyć pracę, nim nadejdzie burza, która ma ożywić kreaturę. Amiga 500/600/1200 (ws)



L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

## Lawnmower Man

Pamiętacie "Kosiarza Umysł"? Dzięki firmie The Sales Curve każdy, kto posiada mocny 386 i dowolny CD-ROM, może wcielić się w dr. Angelo, by stawić czoła Kosiarzowi w jego wirtualnym świecie. Gra złożona jest z 12 pozio-

mów, każdy z nich rozgrywa się w innym otoczeniu, wymagającym od gracza coraz większej zręczności. Doskonałe animacje zajmują na kompaktce ponad pół gigabajta, intro zaś — dodatkowe 40 MB. (mw)

Dystrybutor: Personal Multimedia Computers Sp. z o.o., 00-118 Warszawa, ul. Emilii Plater 47, tel. (0-22) 26 18 89, 27 92 30, 27 92 38

## Power Game Busters

Pod takim tytułem na dwóch krążkach CD rozprowadzanych jest kilkadziesiąt popularnych gier typu shareware, głównie zręcznościowych. Mocnym punktem pakietu są gry z id Software — Duke Nukem 2, platformówka Halloween Harry, Raptor, Wolfenstein i oczywiście Doom. Tu-



bular Worlds i Zone 66 — to kolorowe strzelaniny z wysmienitym dźwiękiem. Kolejnymi plusami są Depth Dwellers i Corridor 7 — dwie trójwymiarowe gry o bieganiu po ciemnych korytarzach i wymiataniu do wszystkiego, co się rusza. Ciekawostkami są Electroman, w Polsce znany pod nazwą Electro Body, i Epic Pinball — u nas Fliper. Do tego dochodzi jeszcze kilkanaście innych gier zręcznościowych oraz drugie tyle programów dla mniej wysportowanych graczy. Brix i Tangram — to gratka dla "logików", zaś dla hazardystów wszystko od Monopoly, poprzez Five Card Draw Video Poker, po MVP Bridge. Dla graczy wymagających prostszej rozrywki — Battleship, czyli komputerowa adaptacja znanej ze szkonych lekcji gry w okręty. Wszystkich gier jest ze czterdzieści "i sam dobrze nie

wiem, co się w nich mieści". Na obu płytach znajduje się jeszcze przydatny program Menu, dzięki któremu można zainstalować wybrany program na twardego dysku, zagrać, lub po prostu zasięgnąć informacji. Posiadaczom szybkich napędów CD-ROM najwygodniej jednak będzie uruchamiać gry z samej płytki. (McS)

Dystrybutor: Clock Sp. z o.o.



# INTEL OUTSIDE PARTY I

# NEWS

Copy party to impreza integralnie związana z nieformalną organizacją, skupiającą entuzjastów komputera danego typu — tzw. Sceną.

Tradycję organizowania copy party w Polsce zapoczątkowali właściciele Amigi. Pierwszy tego typu spęd odbył się ponad trzy lata temu w Trójmieście. Impreza była na tyle udana, że od tego czasu odbywają się średnio 3-4 spotkania rocznie.

**Miejsce akcji:** Klub Studencki Stodoła.

**Czas akcji: początek** 11 sierpnia, godz. 10:00 — koniec 12 sierpnia, 17:00.

**Uczestnicy:** ponad 500 entuzjastów Amigi z całej Polski.

**Organizatorzy:** grupy Union i Mystic, w tym. Mr. Root, Easy Rider, Docent.

Klub Studencki Stodoła, jak się okazało, znakomicie nadaje się do organizowania copy party. Obszer-na sala z wydzieloną sceną zagwarantowała niemal komfortowe warunki pobytu uczestnikom. Jako że impreza była dwudniowa, organizatorzy zadbali o tzw. sleeping room, czyli pomieszczenie wielkości średniej szkolnej sali do WF, szczelnie zaciemnione i wytłumio-ne, gdzie można było złożyć swoje zwłoki po nocy pełnej atrakcji. Wyżywienie serwował czynny całą dobę barek, w którym oprócz



**Lud stawiał się tłumnie**

napojów wieloprocentowych (ale bez przesady — nie było wody ognistej) wycierńczeni mogli poży-wić się kawałkami mięsa przypo-minającymi parówki. Ci, którzy przywieźli własne procenty (nie-ważne czy w plecaku, czy we krwi) nie byli wpuszczani do Stodoły, albo dosyć stanowczo acz kultu-ralnie, wypraszani na trzeźwienie na trawce przed wejściem. Tyle relacji organizacyjnej, teraz czas na gwoździe programu, czyli konkur-sy i występ.

Na każdym copy party organi-zowane są tzw. competitions, czy-li konkursy na najlepsze demo, gra-fikę i muzykę. Na Intel Outside I doszły jeszcze takie konkurencje jak: ray—compo (grafika trójwy-miarowa), klata—compo (przepy-chanie się przednią częścią pleców; niestety, nie startowały w tej dys-cyplinie żadne kobiety), cola—com-po (picie 1,5-litrowej butelki coli na czas) oraz inne mniej interesu-jące. Mocną stroną tych konkur-sów były nagrody, których dla nikogo nie zabrakło. W demo—compo za pierwsze miejsce grupa dostała Amigę 1200 oraz tuner TV do monitora, zwycięzca gfx—com-

po stał się posiadaczem progra-mu ImageFX 1.5, a music—com-po — wysokiej jakości samplera. W prezentacji prac zdecydowanie pomogły dwa telebimy, jeden ustawiony na scenie, a drugi przy barku, oraz perfekcyjne nagłośnie-nie sali.

Główną atrakcją imprezy był jednak występ grupy JamRose — zespołu muzycznego grającego techno—disco i w swoich nagra-niach szeroko wykorzystującego Amigę. Mimo że jest to pierwszy tego typu występ na polskim copy party, nie byłoby w nim nic spe-cjalnego — gdyby nie ostatnia piosenka, w czasie której na scenę wybiegła młoda, atrakcyjna dziewczyna. Po pierwszym refrenie jej odzienie stanowiło już tylko czerwono-fioletowe światło reflektor-ów! Jako że 99% uczestników imprezy stanowili mężczyźni, na pewno nikt nie zapomni występu zespołu JamRose i Giny!!!... Nie mamy niestety adekwatnego zdję-cia, gdyż nasz reporter tylko stał i patrzył...

Zabawa toczyła się do wcze-snych godzin rannych, kiedy to skończyła się projekcja jednego z trzech filmów puszczonej po występie kapeli. Dobrze, że część uczestników już spała, gdyż filmy te (oprócz jednego — odcinka amerykańskiego serialu Babylon 5) były obleśne i krew lała się w nich hektolitrami, a oderwane ręce,

nogi i głowy stanowiły nieodłącz-ne tło każdego epizodu. Już lepiej było puścić film p...rzyrodniczy (mocno-nie-dla-dzieci), jak to mie-wało miejsce wcześniej, niż takie obrzydlistwa!

Podsumowując, Intel Outside Party I było chyba najlepiej zorga-nizowaną i najbardziej atrakcyjną imprezą tego typu, jaka odbyła się w Polsce. Mimo pewnych strat (publiczność połamała krzesła na sumę ok. 4,5 mln, a nie 7 — jak to podają inne źródła) organizato-rzy nie osiągnęli ujemnego salda finansowego, co stanowi postęp w porównaniu z poprzednim warszawskim party. Również ucze-stnicy będą dobrze wspominać imprezę ze względu na przeróżne atrakcje, nie mające miejsca po-przednio. Na szczęście obyło się bez wyburzeń w stylu generowa-nia fraktali na środku sceny, czy kradzieży komputera. Ja też jestem zadowolony, gdyż prawdopodob-nie ten tekst zwróci mi 150 talze-nów, którymi musiałem zapłacić za wstęp. Ale nie dałem się im do końca — zapłaciłem kopernikami i szopenami! [jrm]

**Spróbujcie rozszyfrować, kto zaczął?**

**Gamblera spotkała się ze współpracującymi z nią szulerami. W ostatnią sobotę wakacji, w samo południe, redakcja**





# NEWS

## KRO- NIKA TOWA- RZY- SKA

### Więcej biurokracji!

Stowarzyszenia — Software Publishing Association, Association of Shareware Professionals, Educational Software Cooperative oraz parę innych, utworzyły niezależną organizację pod nazwą The Recreational Software Advisory Council, czyli Rada Oceny Programów Rozrywkowych, która będzie się zajmowała oceną gier komputerowych. O co chodzi? Żeby pozbawić nas tego, co lubimy najbardziej — pornografii i rzeźni wszelkiego rodzaju, a zastąpić je nudnymi gramami np. pod nazwą "Anty-konceptcja warunkiem szczęścia na Ziemi", czy "Eutanazja koniecznością XXI wieku". Rada będzie zapewne dbała także o odpowiednio wysoki poziom etyczny wydawanych gier, dając je do oceny coraz popularniejszym "autorytetom moralnym". (in)

### Wojenka cenowa, cożes ty za pani...

Analitycy zajmujący się badaniem przemysłu komputerowe-

go uważają, że szykuje się nowa wojna cenowa. Powszechny jest pogląd, że może powtórzyć się sytuacja z połowy lat 80., kiedy to wiele firm — obniżając ceny — starało się zdobyć miejsce na rynku. Przewiduje się, że ceny zestawów multimedialnych z czytnikiem CD-ROM i kartą dźwiękową spadną ostro poniżej 1000 baksów, a komputery z procesorami 486 będą kosztować ok. 750. Ptaszki ćwierkały o tym już dawno — mówiliśmy: nie kupujcie sprzętu, poczekajcie. To musi stanąć. (in)

### Ściganie "bundli"

Wszyscy ostatnio zaczęli ścigać sprzedawców, oferujących oprogramowanie na płytach CD-ROM pochodzące z tzw. bundli, czyli pakietów. Programy takie są znacznie tańsze od oryginalnych wydań, nie posiadają instrukcji i mają mniej efektowne opakowania. Są to tzw. wersje "OEM". Chodzi głównie o te ceny... (in)

## SKŁAD ZŁOMU (HAR- DWA- RE)

### Wojownicze żółwie PMC

Warszawska firma PMC od maja br. jest oficjalnym reprezentantem na rynku polskim amerykańskiej firmy Turtle Beach Systems. "Flagowym" produktem Turtle Beach jest karta Multisound Monterey, będąca połączeniem wysokiej klasy samplera (układ Motoroli DSP56001 o mocy 20 MIPS) i syntezy PCM spełniającego wymagania standardu General MIDI, z możliwością ładowania własnych

brzmień (do 4 MB pamięci RAM). Turtle Beach zajmuje się także produkcją oprogramowania, m.in. firmuje pakiet Turtle Tools for Windows, stanowiący zbiór programów do edycji próbek (WAV) i obsługi MIDI w Windows, a także Sample Vision — profesjonalny edytor próbek współpracujący z większością samplerów wyższej klasy. (in)

Kontakt: PMC, 00-118 Warszawa, ul. Emilii Plater 47, tel. 26 18 89, 27 93 20; fax 27 95 72

## ŚWIEŻE MIĘ- SKO (SO- FTWA- RE)

### Z deskorolką na ulice

Na mocy porozumienia z Electronic Arts, Ocean wydaje na Amigę gry, które odniosły spory sukces na rynku konsol. Najnowszą z nich nazywa się Skitchin'. Są to wyścigi na deskorolkach po zatłoczonych ulicach, gdzie liczy się nie tylko szybkość jazdy, ale także silne łokcie i duża zręczność. Skitchin' bardzo przypomina pod tym względem Road Rasha. (rs)

### Różowe myszki

Jeśli chciałbyś zobaczyć coś równie osobliwego — na przykład zielonego królika — firma

Epic Megagames może spełnić twoje życzenie. Właśnie zielony królik jest bohaterem rozprawianej przez nią gry Jazzy the Jack-Rabbit. Co więcej, królik ów dzierży w garści ciężki i dość fantastycznie wyglądający pistolet, za pomocą którego musi uwolnić pewną piękną królicę z łap bardzo paskudnego żółwia. Dzięki akrobatycznym umiejętnościom Jazzy'ego — gra dorównuje grywalnością Zoolowi, przewyższając go wszakże pod jednym względem: pierwszy z sześciu epizodów to shareware. (ws)

### Zeewolf

Zeewolf to program łączący w sobie cechy symulatora helikoptera z grą typowo zręcznościową. Największy nacisk położono w nim na szybkość gry oraz grywalność, czym bardzo przypomina starego Vira. Grafika wektorowa nie oddaje może całkowicie realizmu lotu, ale za to nawet posiadacze Amig 500 nie będą narzekali na szybkość gry. Zeewolf zapowiadany jest na gwiazdkę. (rs)

### Project X

Firma Team 17 nie zapomina o posiadaczach PC, stając się ważnym producentem gier zręcz-



nościowych także i na tym rynku. Ich najnowsza gra, Project X jest typową poziomą strzelaniną, z hordami wrogów i dziewięcioma typami bonusów. Gra działa w rozdzielczości 320 na 240. (ws)

### Pływający arsenał

Aegis: Guardian of the Fleet mało znanej dotąd grupy Software Sorcery — to wierny symulator najpotężniejszego systemu przeciwlotniczego, jaki dotychczas zbudowano. Będziemy dowodzili nie tylko jednym okrętem





klasy Ticonderoga, lecz wszystkimi wchodzącymi w skład zespołu, co nadaje grze pewne podobieństwo do Harpoona. Tylko PC CD-ROM. (pś)

### On The Ball

Ukazała się wreszcie angielskojęzyczna wersja znakomitego piłkarskiego menedżera, znanego dotychczas pod nazwą Anstoss. U naszych zachodnich sąsiadów szturmują on czołowe lokaty w niemal wszystkich czasopiśmie poświęconych grom. Kubeł wody na głowę amigowców — zabawa bez twardziela to istna udręka. (pś)

### Rolling Jack

Dla tych, którzy z rozrównaniem wspominają Boulder Dash



i Supaplex, firma AJT Soft z Radomia ma coś ekstra. Rolling Jack to gra logiczno—zręcznościowa złożona ze 120 plansz oraz edytora, za pomocą którego można wygenerować sobie dowolną liczbę własnych poziomów! (ws)

### ATR

Gra All Terrain Racing firmy Team 17, znana też jako ATR, to wyścigi na wzór Micro Machines i Overdrive. W pracach brali udział twórcy znakomitej serii Body Blows, a to już mówi samo za siebie. Takiego uATRakcyjnienia tras moje oczy jeszcze nie widziały: rozwidlenia, skocznie, przeszkody... a ta grafika — po prostu rewelacja. (pś)

### Frontier bez buraków?

The First Encounter: Elite 2.5 od Frontiera będzie się różnić między innymi czasem, w jakim ulokowano akcję — grę zaczynamy w epoce, w której większość kolonii i szlaków handlowych nie jest jeszcze ukształto-

wana. Oprócz tego dostępnych będzie o wiele więcej misji i nowy system walki. (pś)

### Dawn Patrol

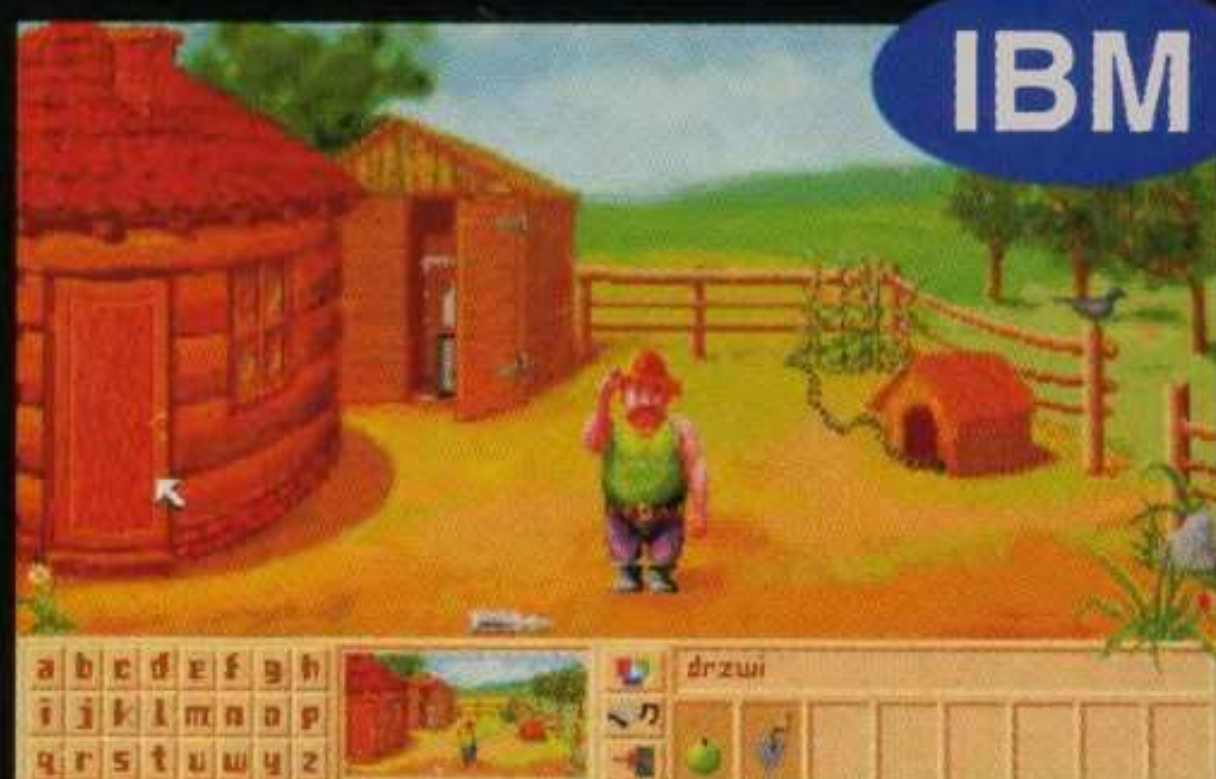
Pod tym tytułem kryje się najnowsza symulacja grupy Rowan Software. Jest to tak naprawdę zbiór opowieści, które możemy — poprzez uczestnictwo w nich — na swój sposób modyfikować. "To gra o pilotach, ich maszynach i I wojnie światowej" — powiedział menedżer grupy. Zapowiada się interesująco. (pś)

### Nowości z IPS

IPS Computer Group z miesiąca na miesiąc wzbogaca swoją ofertę o coraz ciekawsze i nowsze pozycje. Są już w sprzedaży najnowsze symulatory lotnicze: 1942 PAW, F-14 Fleet Defender i Pacific Strike. Dla podwodniaków jest Seawolf, a dla miłośników strategii — UFO. Wszystkie te gry przedstawialiśmy już na łamach Gamblera. Słabszych w angielskim na pewno ucieszą polskie wersje gier Subwar 2050 oraz Kyrandia: Hand of Fate. Jedynie amigowcy będą zawiedzeni — z tych atrakcyjnych tytułów tylko UFO będzie w wersji na Amigę 1200, jeśli MicroProse dotrzyma słowa. Taka jest polityka wydawnicza zachodnich firm.

Wiadomość z tzw. ostatniej chwili: gra Sida Meiera (pamiętacie Cywilizację?) pt. "Colonization", historyczna strategia o kolonizacji Ameryki, pojawi się w sprzedaży na początku października. Ale czekajcie, to jeszcze nie wszystko: najlepsze jest to, że premiera światowa będzie jednocześnie premierą polską! Dystrybucją w naszym kraju zajmie się IPS.

I druga wiadomość, z tej samej chwili: Doom II (jak się zapewne zorientowaliście, ukazał się tylko w wersji komercyjnej) będzie rozprowadzany na kompaktach. Na razie nie znamy różnic między wersją dyskietskową a CD. Sprzedaż w Europie Zachodniej rozpocznie się w I poł. października. IPS planuje rozprowadzanie gry w Polsce, ale data polskiej premiery nie jest jeszcze znana. (mw)

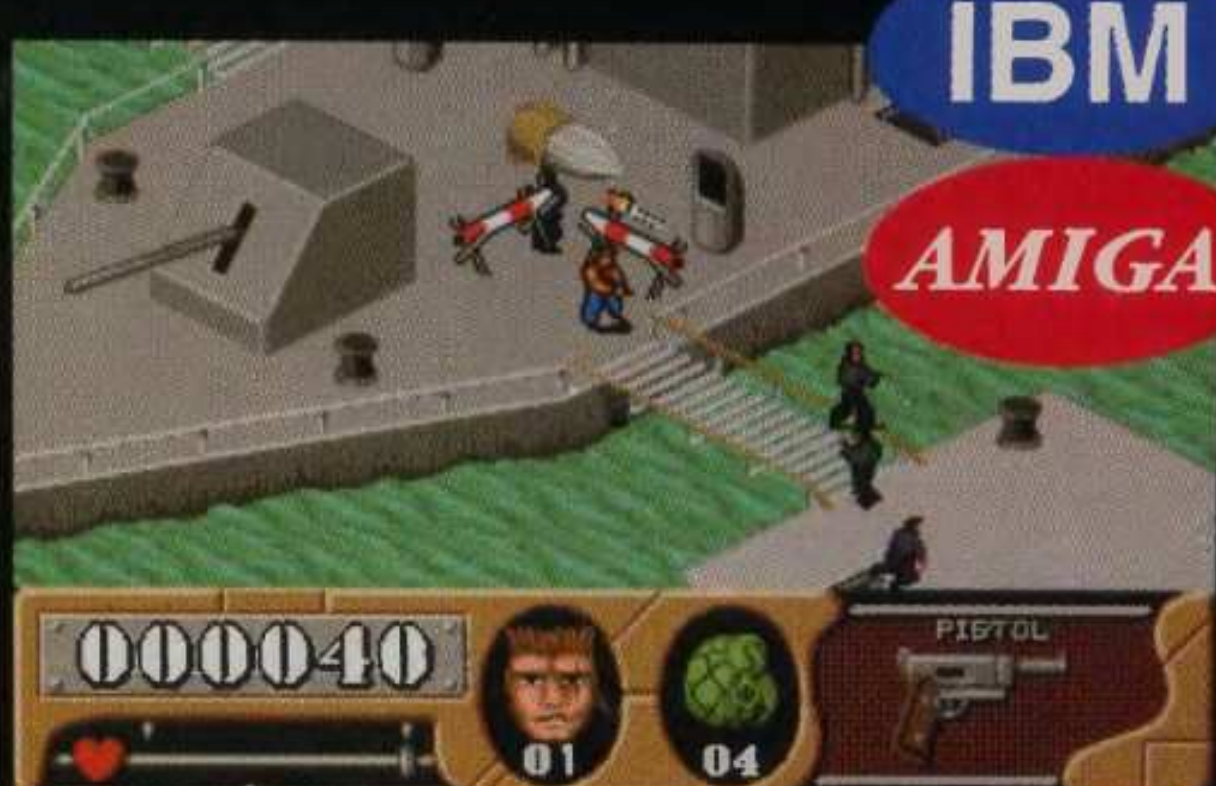


### IBM SOLTYS

gra przygodowa z "jajem". Pomóż władzy odnaleźć utracony "autorytet". Poszukiwania nie będą łatwe...

### ZAWISZA MARNY IBM

gra platformowo—przygodowa Kolejna zbrodnia w Twoim zamku — tym razem będziesz bezwzględny. Morderca musi zostać ujęty.



### IBM ARNIE II

"strzelanina" Jak przystało na komandosa, nie boisz się niczego. Czeką Cię wieczna chwała lub śmierć.

### DISCER AMIGA

platformówka Ludzie to nie mają poczucia humoru. Ciągłe bawią się w zamykanie pozaziemców w koszmarnych labiryntach.



### AMIGA CYBER KICK

platformówka Zostałeś stworzony jako uniwersalny robot badawczy. Niestety zapomniano wyposażyć Cię w jakąkolwiek broń. Na szczęście masz całkiem sprawne tytanowe ręce i nogi

Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

**L. K. AVALON**  
**skr. poczt. 66**  
**35-959 Rzeszów 2**

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem LUPUS. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień:

tel. (017) 627471 wew. 274, 275



### Klubowa lista przebojów

Zgodnie z zapowiedzią przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. W tym miesiącu wprowadziliśmy pewną modyfikację. Otóż z list usunięte zostały wszystkie pozycje, które uzyskały mniej niż 1% zamówień. Dzięki temu zapobiegniemy nadmiernemu rozrastaniu się list o mało znaczące tytuły.

W ofercie klubowej znajdują się gry na dwa typy komputerów (przynajmniej na razie) — Amigę i PC. W tym miesiącu wzrosła liczba zamawiających gry pecetowców. Jest to jednak wzrost czysto symboliczny (0,3%), można więc uznać, że od kilku miesięcy sytuacja jest mniej więcej ustabilizowana. Obecnie proporcje układają się następująco:

<b>PC</b>	<b>68,2%</b>
<b>Amiga</b>	<b>31,8%</b>

Rozkład zainteresowania użytkowników Amigi opisuje następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Harpoon	18,44%	1	0
2	Black Crypt	17,73%	2	0
3	Space Hulk	7,80%	4	1
4	Dune	7,09%	5	1
5	Lure of the Temptress	6,38%	3	-2
6	Deluxe Paint IV	5,67%	6	0
7	Dungeon Master	5,67%	10	3
8	Birds of Prey	4,96%	7	-1
9	Civilization	4,26%	8	-1
10	Indianapolis 500	3,55%	11	1
11	N.A.M.	3,55%	9	-2
12	Powermonger	3,55%	13	1
13	Shadowlands	2,84%	15	2
14	Syndicate	2,84%	16	2
15	688 Attack Sub	2,13%	12	-3
16	Łowca - Ostatnie Starcie	1,42%	14	-2

Czołówka jest, jak widać, bardzo ustabilizowana — w pierwszej piątce spadek Lure of Temptress o dwie pozycje spowodował jedynie kosmetyczne zmiany, przy czym pozycji dwóch pierwszych gier raczej nie uda się szybko zachwiać. Największy awans zanotował Dungeon Master, a największy spadek 688 Attack Sub.

W drugiej tabeli — zakupów dokonywanych przez użytkowników PC — stawka jest o wiele bardziej wyrównana, co dowodzi zarówno znacznego rozproszenia zainteresowań, jak i dużo bogatszej oferty. Na czele — zmiany: nowym liderem została gra Privateer. Zmiany także na kolejnych kilku pozycjach. Największy skok zanotowała gra Phobos '99 — aż o 26 pozycji! Ostro do góry "idzie" także Dungeon Master.

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Privateer	7,28%	5	4
2	Strike Commander	6,62%	3	1
3	Buzz Aldrin's Race into Space	5,63%	1	-2
4	Lure of the Temptress	5,63%	2	-2
5	Harpoon	4,97%	6	1
6	Seal Team	3,97%	7	1
7	Dungeon Master	3,64%	17	10
8	Phobos '99	3,64%	34	26
9	Ultima VII	3,64%	9	0
10	Carriers at War	3,31%	8	-2
11	Dune	3,31%	14	3
12	Michael Jordan in Flight	3,31%	11	-1
13	Ultima Underworld	3,31%	4	-9
14	Syndicate	2,98%	12	-2
15	V for Victory	2,98%	10	-5
16	Betrayal at Krondor	2,65%	16	0
17	Civilization	2,65%	13	-4
18	Incredible Machine	2,65%	15	-3
19	Powermonger	2,65%	21	2
20	Shadowlands	2,32%	18	-2
21	688 Attack Sub	1,99%	19	-2
22	Heroes of the 357-th	1,66%	27	5
23	Legacy	1,66%	20	-3
24	Ultima Underworld II	1,66%	-	-
25	Birds of Prey	1,32%	23	-2
26	Chuck Yeager's Air Combat	1,32%	24	-2
27	F-15 Strike Eagle III	1,32%	25	-2
28	Patriot	1,32%	33	5
29	Quest for Glory III	1,32%	22	-7

Za miesiąc następne notowanie listy najczęściej kupowanych przez klubowiczów gier.

## JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

**CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU ZOSTAJE AUTOMATYCZNIE KAŻDY PRENUMERATOR "GAMBLERA". WYSTARCZY WIĘC OPŁACIĆ — KORZYSTAJĄC Z KUPONU PRENUMERATY WEWNĄTRZ NUMERU — PRENUMERATĘ I ODCZekać kilka tygodni na kartę klubową.**

## WZÓR ZAMÓWIENIA

**ZAMÓWIENIA NA PROGRAMY Z OFERTY KLUBOWEJ, KTÓRE OD WAS OTRZYMujemy BYWAJĄ BARDZO RÓŻNIE FORMUŁOWANE. ZDARZYŁ SIĘ NAWET TAKI PRZYPADOK, ŻE ZAMAWIAJĄCY NIE PODAŁ NUMERU KATALOGOWEGO GRY ANI KOMPUTERA, NA KTÓRY PROGRAM MA BYĆ PRZEZNACZONY, PODCZAS GDY GRA WYSTĘPOWAŁA W WERSJI DLA AMIGI I DLA PC...**

**PROponujemy WAM ZATEM WZORZEC ZAMÓWIENIA, KTÓRY GWARANTUJE, ŻE WSZYSTKIE POTRZEBNE INFORMACJE W ZAMÓWIENIU SIĘ ZNAJDĄ:**

[Imię] [Nazwisko]  
[Kod] [Miasto]  
[Ulica]  
[Numer klubowy]

### ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski  
00-095 Warszawa  
ul. Nieprawdopodobna 16/7  
GamblerClub Member 11023

### ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę "Powermonger" dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 220 000 zł.

Warszawa, 19/04/94

[tu stosowny bohomaż]

### Komunikat ZIP\_Soft

W sierpniu osiem osób ukończyło grę Phobos '99. Redakcja "Gamblera", na zlecenie firmy ZIP\_Soft przeprowadziła losowanie 5 nagród.

**Trzy egzemplarze "Komputerowego Słownika Angielsko-Polskiego" w. 5.5 (dla DOS) wygrali:**

Przemysław Dąsza z Wąbrzeźna  
Rafał Graliński z Wyszkiwa  
Małgorzata Warwas z Jaworza Górnego

**Dwa walkmany firmy Panasonic wygrali:**

Tomasz Tyszkiewicz z Wałbrzycha  
Anna Zmorzyńska z Torunia

### ERRATA

W numerze 9/94 "Gamblera", w komunikacie ZIP\_Softu złośliwy chochlik drukarski "zjadł" ostatni wiersz listy nagrodzonych. Przepraszamy zainteresowanego, firmę oraz czytelników i podajemy, że trzeciego walkmana za lipiec wylosował **Arkadiusz Wala** z Żor.

Za miesiąc następne wyniki i losowanie.



## DUNE



Książkowe dzieje pustynnej planety Diuna liczą bodaj osiem opasłych tomisk. To w fantastycznym świecie tej powieści rozgrywa się walka między Artrydami i Harkonnenami, w której gracz może wziąć udział.

## F-15 STRIKE EAGLE III



Symulacja — lot i walka.

## FIELDS OF GLORY



Akcja gry, w której dowodzi się wielkimi armiami, rozgrywa się w realiach Europy wojen napoleońskich (ściślej po powrocie Napoleona z zesłania na Elbę).

## STRIKE COMMANDER



Gracz dowodzi dywizjonem lotniczym (F-16 i F-22) w świecie w 2011 roku. Doskonała grafika.

## DELUXE PAINT IV

Doskonały program graficzny.

## INDYCAR RACING



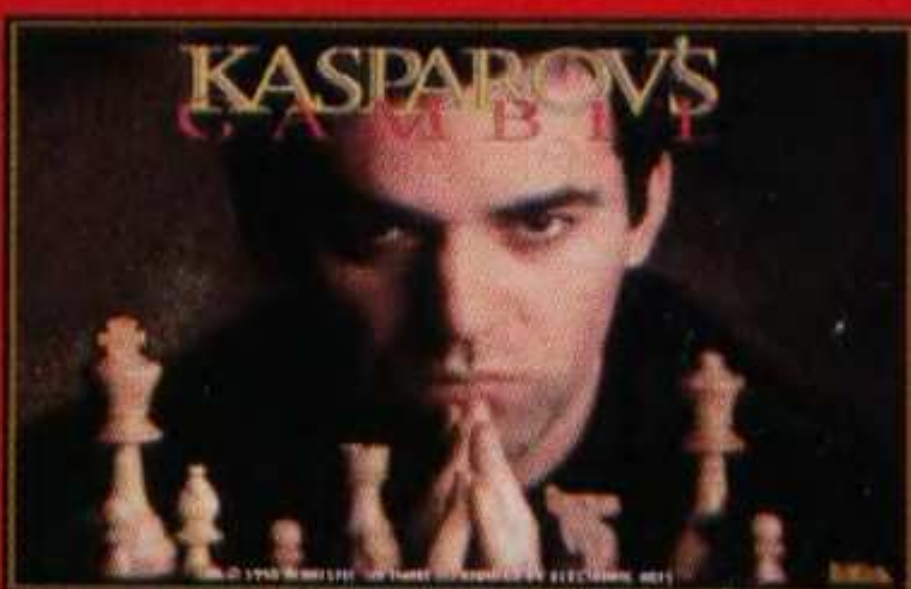
Symulacja — gracz bierze udział w wyścigach formuły Indy.

## ARDENY



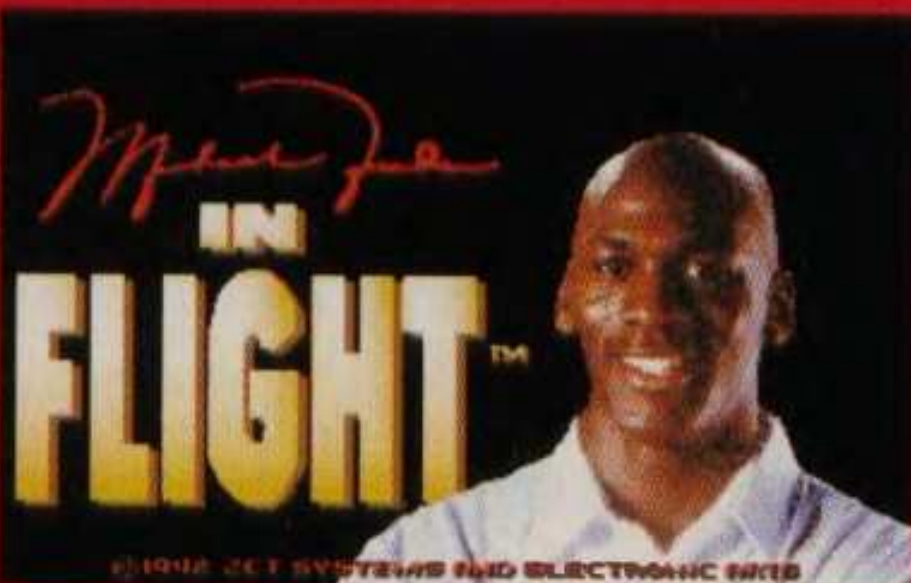
Gra strategiczna (pierwsza polska). W bitwie można grać przeciwko komputerowi lub przeciwko drugiej osobie dowodząc zarówno oddziałami niemieckimi jak i alianckimi.

## KASPAROV'S GAMBIT



Program szachowy, w którym można grać przeciwko jednemu z kilkudziesięciu przeciwników reprezentujących różne style gry. Kasparov udziela wskazówek.

## MICHAEL JORDAN IN FLIGHT



Symulacja (obraz trójwymiarowy) gry w koszykówkę.

## KING'S QUEST IV

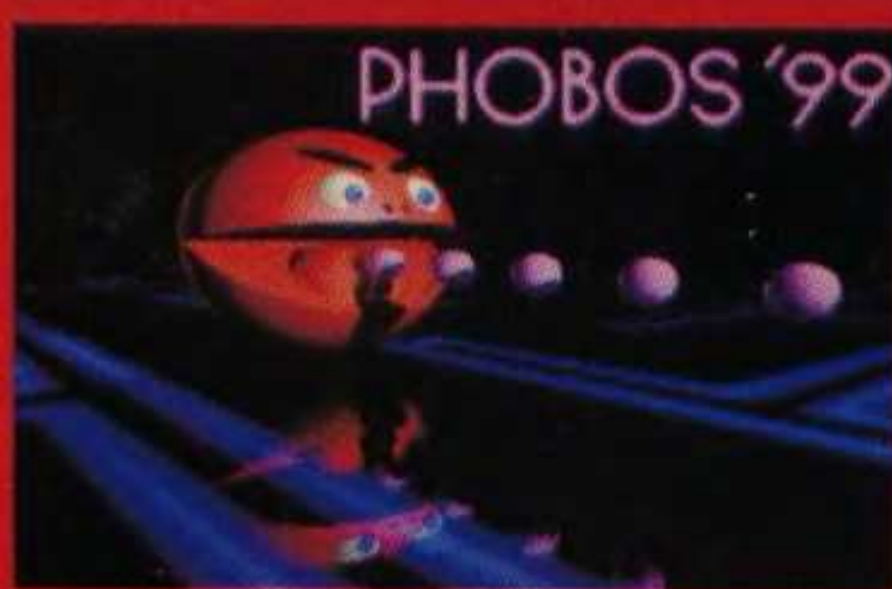
Fantastyka, zagadki, romanse, przygody — to wszystko spotyka księcia Aleksandra.

## PATRIOT



Gra strategiczna rozgrywająca się w realiach niedawnej wojny w Zatoce Perskiej (przeciwko Irakowi).

## PHOBOS '99



Gra logiczno-zręcznościowa. Robot ma za zadanie zniszczyć krążące po orbicie Phobosa automatyczne laboratorium.

## PRIVATEER



Kosmos, statki kosmiczne, bazy, handel, walki w przestrzeni...

## QUEST FOR GLORY III



Fantastyczny świat miastoparństwa Tarna jest scenariem tej gry, w której można brać udział wcielając się w jedną z kilku postaci.

## F-117A

Symulacja nie wykrywanego przez radary bombowca F-117A.

## RETURN OF THE PHANTOM



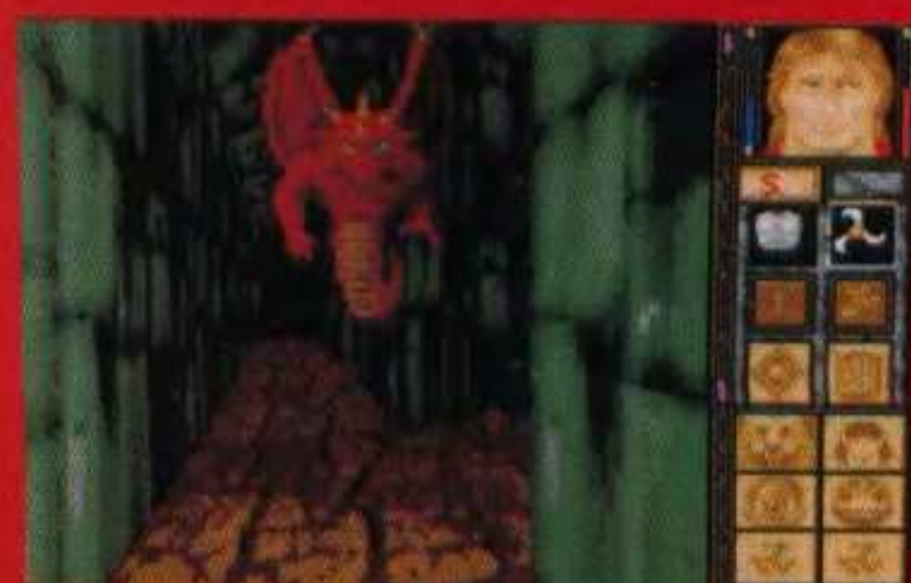
Gracz prowadzi śledztwo dotyczące morderstw w Operze Paryskiej.

## SEAL TEAM



Akcja gry (trójwymiarowej) rozgrywa się podczas wojny w Wietnamie — kilkadziesiąt różnych misji oddziału dywersyjnego.

## SHADOWCASTER



Tytułowy Shadowcaster (w którego wciela się gracz) ma zdolność przekształcania się w różne istoty. Jego zadaniem jest przemierzenie fantastycznego świata, aby ocalić swoją rasę.

## SPACE HULK



Walka z przypominającymi owady potworami zamieszkującymi wrak stacji kosmicznej.

## V FOR VICTORY

Gra strategiczna odtwarzająca największą podczas II Wojny Światowej operację powietrzno-desantową "Market Garden" (m.in. bitwa pod Arnhem).

PRZEDSTAWIAMY NIEKTÓRE GRY



## Sklepy GamblerClubu

Już dwa sklepy w Warszawie honorują karty GamblerClubu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać "sklepem GamblerClubu". Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości — skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

Warszawa

### IPS

ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

### Oferta:

produkty z Tabel A  
w cenie klubowej

### LUPUS

ul. Stępińska 22/30,  
tel. 41-51-21

### Oferta:

będące w bieżącej sprzedaży  
książki Wydawnictwa LUPUS  
z 10% upustem

## SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne — w chwili obecnej dwie: IPS i Zip Soft).

Zamówienie gry czy gier (zostały one pogrupowane i przedstawione w tabelach obok) jest proste — wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie (którego wzór publikujemy na kolumnie 78) i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy możliwość zakupu w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
5	Civilization	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	518 500,00 zł	450 000,00 zł
6	DeluxePaint IV v. 4.0	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	854 000,00 zł	770 000,00 zł
64	F-117A	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	671 000,00 zł	600 000,00 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	512 400,00 zł	450 000,00 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3.5"	1MB	585 600,00 zł	530 000,00 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
61	Dune	Virgin Games	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
58	Dungeon Master	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
33	Harpoon	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
36	Indianapolis 500	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
38	MIG 29M	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
39	NAM	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
70	Oh no! More Lemmings	Psygnosis	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
77	Risky Woods	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł
43	Shadowlands	Domark	Amiga	3.5"	1MB	280 600,00 zł	250 000,00 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
71	Ardeny	IPS CG	PC	3.5"	Herc, EGA lub VGA	390 400,00 zł	350 000,00 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	805 200,00 zł	600 000,00 zł
4	Civilization	MicroProse	PC	3.5"	EGA, VGA	549 000,00 zł	500 000,00 zł
65	F-117A	MicroProse	PC	3.5"	286, 1MB RAM	671 000,00 zł	600 000,00 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	780 400,00 zł	700 000,00 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3.5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	854 000,00 zł	780 000,00 zł
72	IndyCar Racing	Virgin	PC	3.5"	386DX/25, 4MB, MCGA, 12MB HDD	793 000,00 zł	700 000,00 zł
9	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX/16, 4MB RAM, 1.1MB HDD, VGA	671 000,00 zł	600 000,00 zł
53	King's Quest IV	Sierra	PC	5.25"	VGA	695 400,00 zł	600 000,00 zł
73	Labyrinth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX/16, 4MB RAM, VGA	1 586 000,00 zł	1 300 000,00 zł
54	Lure of the Temptress	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	488 000,00 zł	350 000,00 zł
11	Michael Jordan in Flight	Electronic Arts	PC	3.5"	386/16 2MB RAM, VGA	427 000,00 zł	350 000,00 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA, VESA	549 000,00 zł	500 000,00 zł
13	Privateer	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000,00 zł	650 000,00 zł
66	Privateer CD	Origin	PC	CD	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000,00 zł	650 000,00 zł
14	Quest of Glory III	Sierra	PC	5.25"	VGA	585 600,00 zł	500 000,00 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3.5"	VGA	793 000,00 zł	700 000,00 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 640KB RAM, VGA	488 000,00 zł	430 000,00 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3.5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000,00 zł	700 000,00 zł
68	Shadowcaster CD	Origin	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000,00 zł	700 000,00 zł
74	Sherlock Holmes CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA	610 000,00 zł	550 000,00 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3.5"	VGA	646 600,00 zł	550 000,00 zł
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	646 600,00 zł	550 000,00 zł
18	Strike Commander	Origin	PC	3.5"	386/25, 4MB RAM, 27MB HDD, VGA	793 000,00 zł	700 000,00 zł
20	Syndicate (polska wersja)	Bullfrog	PC	3.5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	695 400,00 zł	620 000,00 zł
69	Syndicate CD	Bullfrog	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	695 400,00 zł	620 000,00 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3.5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	793 000,00 zł	700 000,00 zł
56	Theatre of War	Electronic Arts	PC	5.25"	2MB (SVGA), 640 KB (VGA)	244 000,00 zł	200 000,00 zł
22	Ultima Underworld	Origin	PC	3.5", 5.25"	386SX, 2MB RAM, 13MB HDD, VGA	695 400,00 zł	480 000,00 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3.5"	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	732 000,00 zł	650 000,00 zł
24	Ultima VII	Origin	PC	3.5", 5.25"	2MB RAM, 21MB HDD	732 000,00 zł	500 000,00 zł
25	V for Victory III	Electronic Arts	PC	3.5"	SVGA (VESA)	494 100,00 zł	450 000,00 zł
26	Xenobots	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	427 000,00 zł	380 000,00 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
45	688 Attack Sub	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
60	Dune	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
31	Dungeon Master	Psygnosis	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
34	Heroes of the 37th	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
35	Indianapolis 500	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
37	MIG 29M	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
59	Oh no! More Lemmings	Psygnosis	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3.5"	EGA/VGA	280 600,00 zł	250 000,00 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta Zip Soft dla użytkowników komputerów PC

Numer katalogowy	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos '99	Zip Soft	PC	5.25"	AT, 640KB, VGA	220 000 zł	185 000 zł



# TELE- ZGA- DULA

## Odpowiedzi z nr. 7/94:

1. Mary Pierce, Francja, dotarcie do finału (zajęcie II miejsca) w Międzynarodowych Mistrzostwach Francji (French Open) na kortach RolandGaros.
2. Jean-Claude Van Damme, "Krwawy sport".
3. Pływanie synchroniczne.
4. Józef Oleksy, marszałek Sejmu Rzeczypospolitej Polskiej.
5. Aerosmith.
6. Jacek Kaczmarski.
7. Jodie Foster, "Milczenie owiec".

## Odpowiedzi z nr. 8/94:

1. Ilona Staler, "Cicciolina".
2. Oleg Salenko, w jednym meczu finałów Mistrzostw Świata zdobył 5 bramek.
3. Francois Mitterand, prezydent Francji.
4. Rebecca De Ruvo.
5. Harrison Ford, "Indiana Jones i ostatnia krucjata".
6. 17 czerwca 1994 r. — ceremonia otwarcia XV Mistrzostw Świata w piłce nożnej.
7. Wilona Ryder.

## Pytania do nr. 10/94:

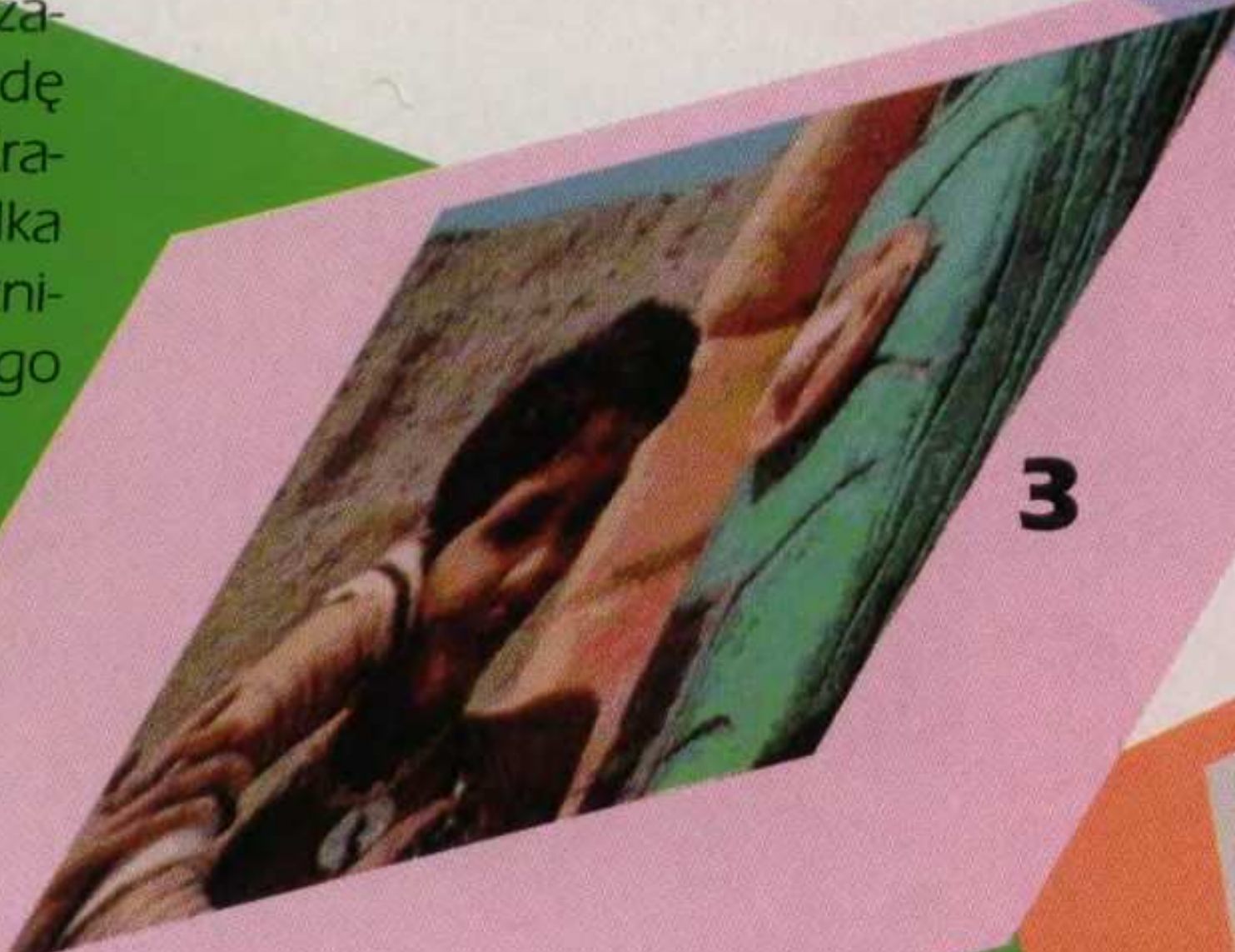
1. Proszę podać tytuł filmu oraz imiona i nazwiska widocznych na zdjęciu aktorów, odtwarzających w tym filmie główne role. (3 pkt)
2. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko)? (1 pkt)
3. Proszę podać nazwę zespołu i tytuł utworu, którego teledysk okraszony został taką śliczną dziewczuszką. (2 pkt)
4. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko) oraz jaką pełni funkcję? (2 pkt)
5. Proszę podać imię i nazwisko tego gościa oraz nazwę zespołu, z którym odnosił największe sukcesy. (2 pkt)
6. Proszę podać imię i nazwisko tej dziewczyny. Czym wślawiła się ona w pierwszych dniach września br.? (3 pkt)
7. Proszę podać tytuł filmu oraz imię i nazwisko aktorki, grającej w nim główną rolę. (2 pkt)



1



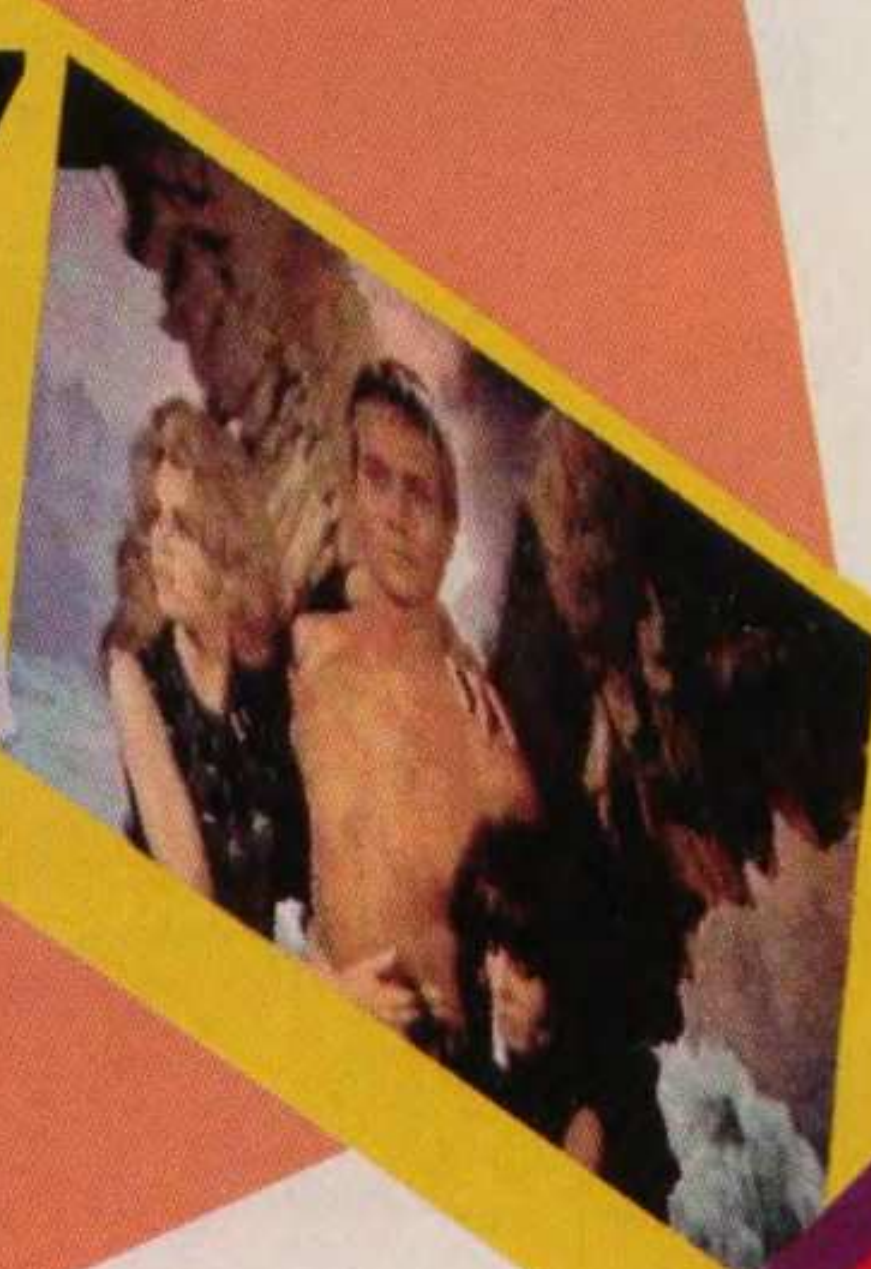
2



3



6



7



4

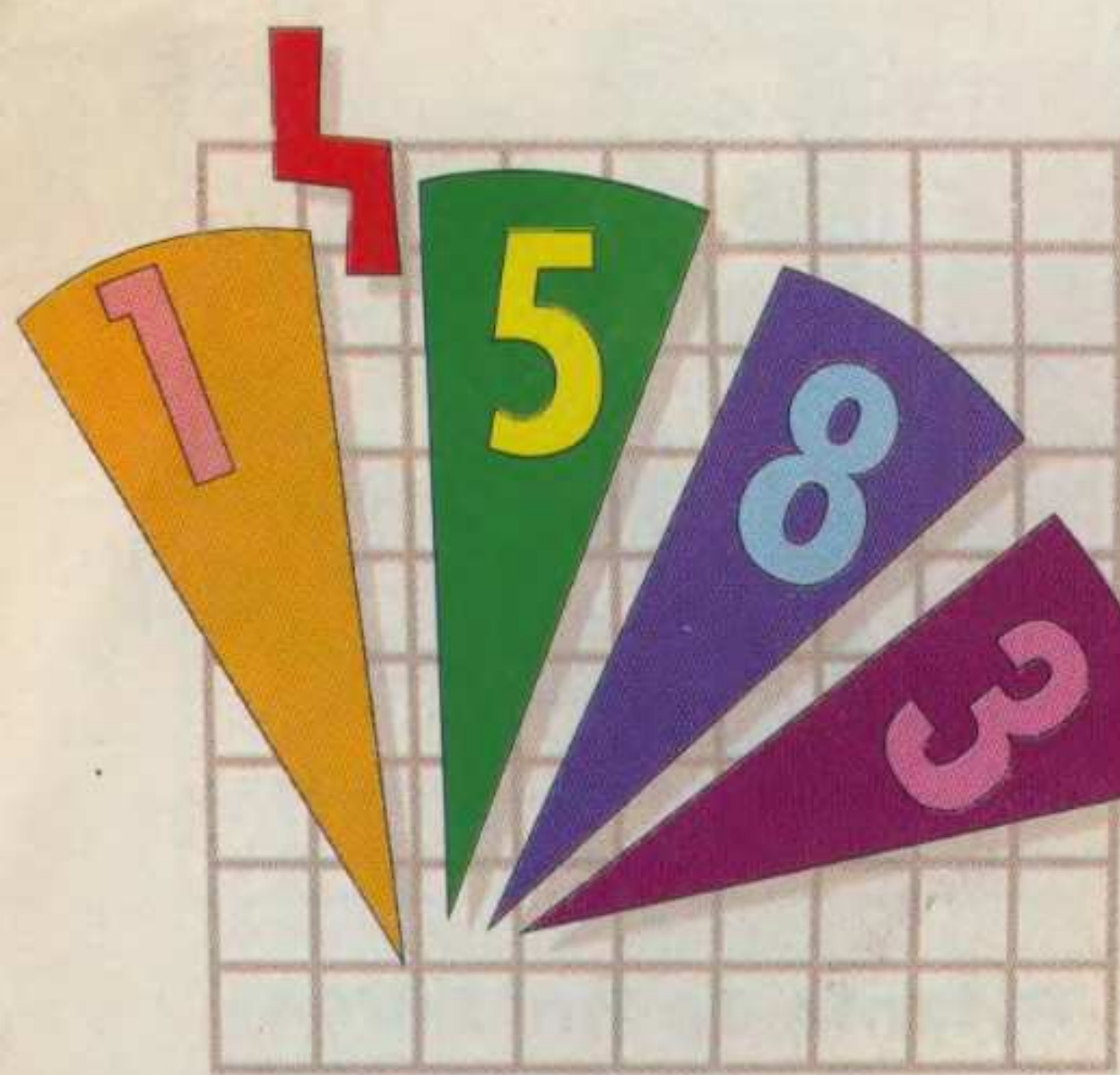


5

GAMBLER 10/94  
KUPON  
TELE



# SZESNASTKA — WYNIKI KONKURSU



W lipcowym Gamblerze zaproponowaliśmy Wam udział w wakacyjnym konkursie graficznym. Należało odgadnąć tytuły 16 gier, z których

zostały powycinane fragmenty obrazków, składających się na przedstawiony diagram. Autorem tego ciekawego konkursu był Przemek Ścierański ("Ściera") z Katowic, najaktywniejszy z naszych Czytelników.

Nadeszło tylko 8 (osiem) rozwiązań! Rozumiem, konkurs nie był łatwy, wymagał dobrej znajomości gier komputerowych, także tych sprzed paru lat. Dodatkowym utrudnieniem okazała się słaba jakość wydrukowanych obrazków. Był na to sposób — należało przyglądać się



## Rozwiązanie Szesnastki:

- A1 — D/Generation
- A2 — James Pond 2 (Robocod)
- A3 — Spy vs Spy 2
- A4 — Logical
- B1 — Gobliins
- B2 — Curse of Enchantia
- B3 — Secret of Monkey Island 2
- B4 — Ishar 2
- C1 — Mortal Kombat
- C2 — Utopia
- C3 — Lemmings 2 (The Tribes)
- C4 — F1 Grand Prix
- D1 — Silent Service 2
- D2 — Flashback
- D3 — North & South
- D4 — Trolls

diagramowi konkursowemu z pewnej odległości, np. trzymając Gamblera przed sobą w wyprostowanych rękach. Mieliście prawie dwa miesiące na nadsyłanie rozwiązań (do 31 sierpnia) i co? Słabiutko! (Kto powiedział, że konkursy mają być łatwe?!)

Ponieważ nikt nie podał pełnego rozwiązania, przewidziane nagrody — niespodzianki nie będą przyznane.

Natomiast dwaj uczestnicy konkursu: **Piotr Benke** z Gdyni i **Stanisław Paśko** z Wrocławia zostaną docenieni za udział w konkursie, w nadesłanych rozwiązaniach popełnili najmniej błędów — po pięć.

**Mirek Domosud**



Firma IPS Computer Group ufundowała dla nich nagrody pocieszenia w postaci licencyjnych wydań najnowszych symulatorów lotniczych: **F-14 Fleet Defender** i **Pacific Strike**.

## Szachowe Lato

16 i 17 lipca br. czwórka najbardziej utytułowanych polskich juniorów: Dalia Blimke (mistrzyni świata dzieci do lat 12 w 1991 r.), Monika Bobrowska (dwukrotna wicemistrzyni świata: dzieci do lat 10 w 1988 r. i do lat 12 w 1989 r. oraz wicemistrzyni Polski kobiet z 1993 r.), Iweta Radziejewicz (mistrzyni świata dzieci do lat 12 w 1992 r. i dwukrotna mistrzyni Europy: do lat 12 w 1993 r. i do lat 14 z 1994 r.) oraz Marcin Kamiński (dwukrotny mistrz świata: dzieci do lat 12 w 1989 r. i do lat 14 w 1991 r.) rozegrała między sobą turniej szachowy w hotelu Bristol. Zwyciężył M. Kamiński 3 pkt. przed M. Bobrowską 2 pkt., I. Radziejewicz 1 pkt. i D. Blimke 0 pkt. Dodatkowym utrudnieniem

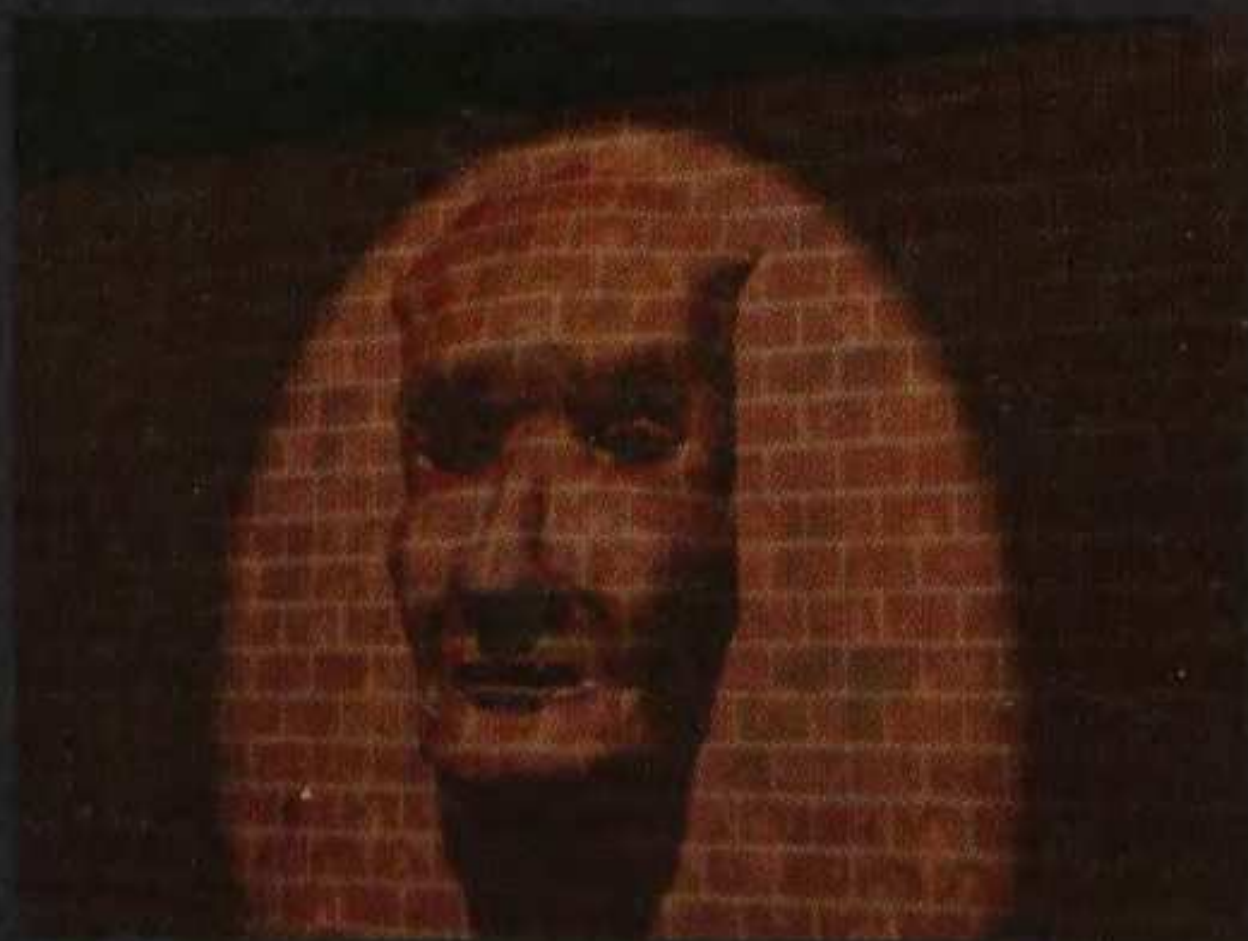
dla zwycięzcy (w celu wyrównania szans) było rozgrywanie wszystkich partii "na ślepo", czyli bez patrzenia na szachownicę.

Turniej ten był przymiarką do mającego się niedługo odbyć meczu polskich juniorów z najlepszymi szachowymi programami komputerowymi, dostępnymi na komputery klasy IBM PC. Siła tych programów stale wzrasta, a jeden z najlepszych tego typu — Fritz 3.0 (na komputerze z procesorem Pentium) w jednym z turniejów błyskawicznych (5 min. na całą partię) wyprzedził całą koalicję arcymistrzów, przegrywając dopiero w finale 1:4 z samym mistrzem świata — G. Kasparowem. (AM)

## Wyniki Telezgaduli po 9 rundach

Lp.	Nazwisko	Imię	Miasto	pkt.
1	Majewski	Tymoteusz	Lubin	107
2	Kubik	Michał	Łódź	106
3	Kliber	Piotr	Jasienica	104,5
4	Mali	Barbara	Kraków	104
5	Rogowski	Radosław	Rzeszawa	99
6	Basiński	Krzysztof	Olawa	96
7	Rączka	Maciej	Radzyń Podlaski	96
8	Roguski	Artur	Chelm	95,5
9	Jodyński	Sławomir	Elbląg	94,5
10	Zakrzewski	Andrzej	Białystok	94,5
11	Baszak	Jarosław	Głogów	94
12	Kurpios	Jarosław	Proszowice	93,5
13	Brzeski	Grzegorz	Gdynia	93
14	Witkowski	Marcin	Poznań	93
15	Maćkowski	Mateusz	Leszno	92,5
16	Krótki	Piotr	Koszalin	92
17	Strzeszewski	Lesław	Mielec	91,5
18	Bajorek	Krzysztof	Knurów 3	91
19	Kurysz	Maciej	Nowa Sól	91
20	Grudzień	Jacek	Międzyrzec Podlaski	88,5
21	Czajor	Marek	Kraków	86,5
22	Góra	Robert	Świdnica	86,5
23	Kwidziński	Sebastian	Bolszewo	86,5
24	Kierys	Krzysztof	Świdnica	85,5
25	Mikułski	Piotr	Dąbrowa Górnicza	85,5
26	Bartosik	Grzegorz	Lublin	85
27	Kowalczyk	Dariusz	Gliwice	85
28	Grodzki	Jakub	Łódź	84
29	Farenholz	Norbert	Krasnystaw	83,5
30	Szwajda	Piotr	Głogów	82
31	Wyszyński	Artur	Elbląg	82
32	Kielkowski	Marek	Katowice	81,5
33	Matuszkiewicz	Marcin	Gorzów Wielkopolski	81,5
34	Rubin	Sławomir	Legionowo	81,5
35	Zienkiewicz	Marek	Warszawa	80,5
36	Mazur	Sebastian	Ustka	80
37	Naściszewski	Rafał	Dąbrowa Górnicza	80
38	Mołczan	Robert	Sanok	76,5
39	Węsgowiec	Marek	Częstochowa	75
40	Soból	Bartosz	Myślenice	74
41	Chlicki	Radosław	Sztubin	73,5
42	Kuniewski	Mariusz	Łódź	73
43	Szyk	Michał	Dęblin	72
44	Babula	Lech	Bielsk Podlaski	71,5
45	Bujak	Sebastian	Gorzów Wielkopolski	71,5





# G A L E R I A

W październikowej Galerii prezentujemy najciekawsze prace Szymona Masiaka z Białogostoku. Autor do tworzenia komputerowej grafiki wykorzystuje program 3D Studio i komputer 486DX/40MHz. Wszystkie wolne chwile, wyszarpywane z przeładowanego planu zajęć szkolnych (ogólniak i szkoła muzyczna), rozdziela między komputer, muzykę i spotkania ze swoją dziewczyną. Od dawna nie ma już czasu na dłuższe kompute-

rowe granie. Planuje kontynuować naukę na wyższej uczelni (informatyka), a w przyszłości chce zostać profesjonalnym grafikiem komputerowym.

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znaj-

dą swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę infor-

macyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.

3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody — niespodzianki.



# NAJWIĘKSZE W POLSCE WYDAWNICTWO PRASY TECHNICZNEJ

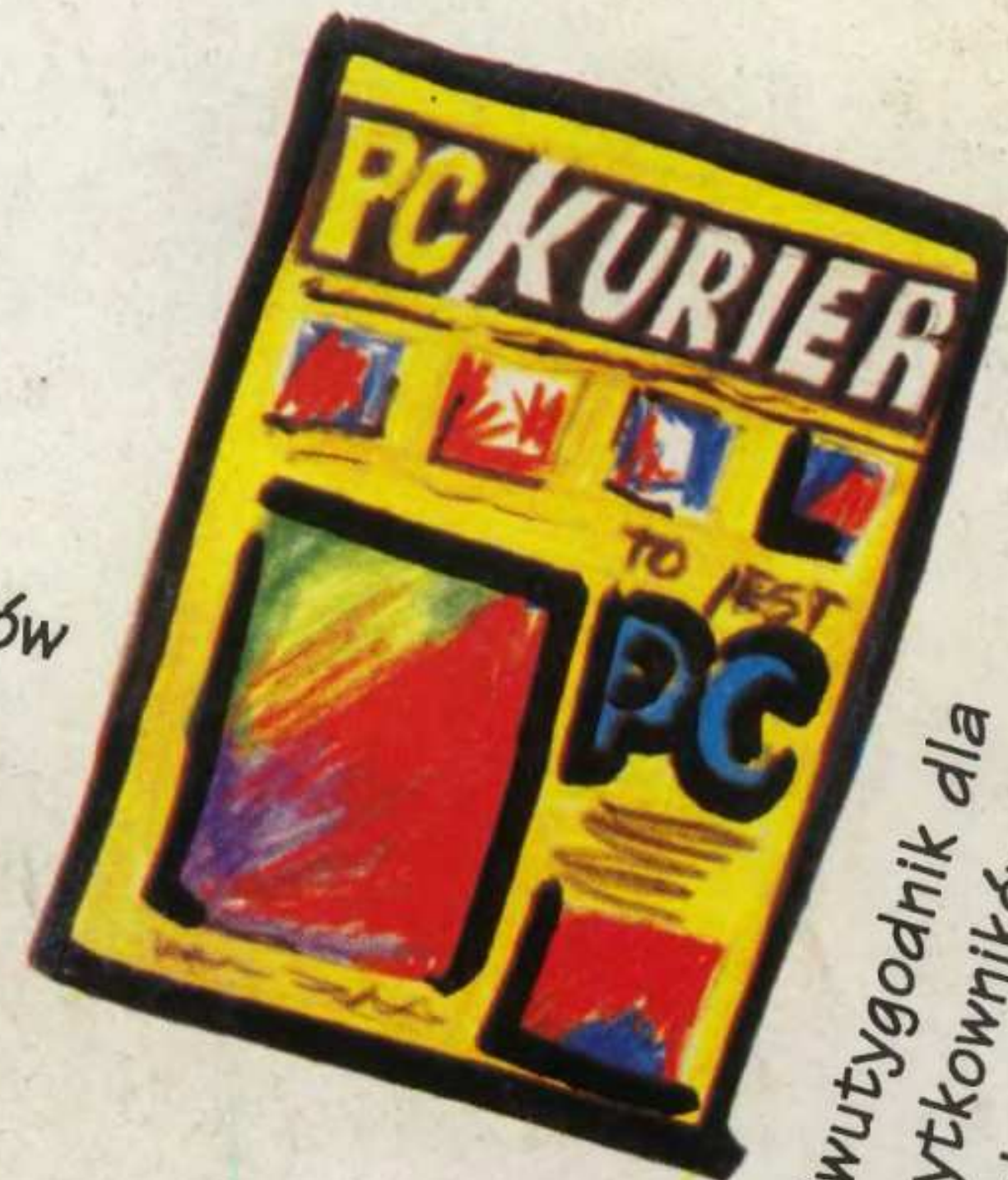


Magazyn  
dla  
użytkowników  
systemów  
UNIX

Pismo użytkowników  
systemów CAD/CAM



Magazyn  
komputerowy



Dwutygodnik dla  
użytkowników komputerów  
osobistych



Miesięcznik  
fanów  
komputera  
Amiga



Miesięcznik  
elektronicznych szulerów



Magazyn  
antywirusowy



Magazyn dla użytkowników  
sieci komputerowych



Magazyn  
popularnonaukowy



## LUPUS

ul. Stępińska 22/30  
00-739 Warszawa  
tel. (22) 415121, 410031 w. 128  
fax (22) 410374